

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Mart 2017/03 • 12' (KDV Dahil) • Sayı 113 • ISSN: 1307-8933

Oyungezer

HORIZON ZERO DAWN

SONY BU KEZ HEDEFİ 12'DEN VURDU!

**FOR
HONOR**

MEYDAN SAVASI
HAKKINDA BİLMENİZ
GEREKENLER

**BİZ
BUNLARI
İZLİYORUZ**
FAVORİ YOUTUBE
KANALLARIMIZ

İNCELEMELER

- ▲ HALO WARS 2 ▲ WWE 2K17 ▲ THE WILD EIGHT
▲ GWENT (BETA) ▲ RESIDENT EVIL VII DLC'LERİ
▲ NIOH ▲ SNIPER ELITE 4 ▲ CONAN EXILES







İÇİNDEKİLER



46

FOR HONOR

Üç mardane çıktı meydana, üçü de birbirinden güzel hamur açtı!

SELAM OGZ!

- 6 Topluluk
- 12 Hayalet Gemi

PORTAL

- 14 GiST
- 18 Bu Ay Ne Oldu?
- 20 Olay Mahallî:
Oculus'un Gerçek Babası Kim?
- 22 Beta: Gwent
- 23 Oyunezer: Fallout 4
- 24 Biz Bunları İstiyoruz
- 26 O Niye Öyle Oldu?
- 28 Ön İnceleme:
Hellblade: Senua's Sacrifice

DOSYA

- 34 Yertli Bağımsızlar

İNCELEMELER

- 44 Giriş
- 46 For Honor
- 52 Sniper Elite 4
- 54 Soul Searching
- 55 WWE 2K17
- 56 Halo Wars 2
- 58 Horizon: Zero Dawn
- 66 Tales of Berseria
- 67 The Sims 4: Vampires
- 68 Nioh
- 72 Youtubers Life
- 73 Memoranda
- 74 CoD: Infinite Warfare - Sabotage
- 74 Fire Emblem Heroes
- 75 Hidden Folks
- 75 Diluvion
- 76 Beats Fever
- 76 Bear with Me: Ep.2
- 77 Resident Evil 7:
Banned Footage 1 & 2

- 78 Berserk and the Band of the Hawk
- 79 John Wick Chronicles
- 80 The Wild Eight
- 81 GKN: Prison Architect
- 82 Conan Exiles
- 83 Mod
- 84 Tekmili Birden

ALT

- 86 Zoom: Guardians of the Galaxy Vol.2
- 88 Gündem
- 90 Detay: Lucifer
- 92 Retrospektif: H.P. Lovecraft
- 94 Nerdus Maximus: Okçular
- 95 Çizgi Roman
- 96 Dosya:
En Sevdiğimiz Youtube Kanalları

MEDDYA

- 100 Blu-ray: Arrival
- 103 Kitap: The Witcher: Son Dilek
- 104 TV: Masum
- 106 Müzik
- 108 Anime: Scum's Wish

DATA

- 110 Aktüel
- 114 Dev
- 117 Sistem

PIKSEL

- 118 Versus
- 120 Pıksel Günlükleri / Konsol
- 121 Pıksel Yazıtları
- 122 Son Jeton: Rome Total War
- 124 Dosya: Undead Kesiciler
- 126 Sen Bu Oyunu Bilmeyisin / Bilmek İstemeyisin
- 127 Oradaydım
- 128 Pıksel Medya



68

Nioh

Bir Duke Nukem Forever hıkâyesi adeta.



58

KAPAK

HORIZON ZERO DAWN

Guerilla Games ufka doğru bir ok sallamış,
Güneş'i tam ortasından vurmuş!



En sevdiğimiz
YouTube kanalları



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

**YAŞASIN TAM
BAĞIMSIZ TÜRKİYE
INDİE'LERİ!!!**

Bağçedeki sararmış otların arasından mavi çiçekler çıkmaya başladı, her sabah onların kokusunu içime çekerek giriyorum ofise. Kapı önünde baktığımız kedimiz Arya artık bebek değil, acilen kısırlaştırılması gereken bir yetişkin kedi oldu bir anda. Arada balkona çıkıp yüzümü gökyüzüne çevirdiğimde gözlerim rüzgardan ya da yağmurdan değil, güneşten kapanıyor bugünlerde. Bahar resmen ve aniden geldi.

Bu mevsimi özlediğimin farkında bile değildim ama bir haftadır sarmış doluş kendisiyle. Kışın ağırlığını üstünüzden atmak için fazla vakitiniz yok. Bahar tüm canlılığıyla kapının, pencerenin dibinde bekliyor ama uzun süre orada durmayacak. Çıkin ve bu acayip havayı içine çekin.

Elinizdeki sayıya da biraz bu mevsimin tadından kattık gibime geliyor. Kışın kalma ağır konuları kurcalamak yerine daha neşeli, panayır tadında, insanı hafifleten bir sayı hazırladık ne mutlu ki. Özellikle cümbür cemaat hazırlanan sayfalarla bayıldım ben. Bir şekilde denk düştü ve derginin hemen her bölümü birden fazla yazarın işbölümü yaparak hazırladığı çok sesli içeriklerle doldu. Taraf tutmak gibi olmasın ama özellikle For Honor incelemesindeki Viking, Şövalye, Samuray kışmasını okumadan geçmemenizi öneririm.

Ayrıca haklarında bir dosya konusuna hazırlamamız gerektirecek kadar çok sayıda bağımsız yerli oyunumuz olması da bu bahar sayısının diğer güzelliği ve gurur kaynağı oldu. Ülkemizin yaratıcı zekâlarından çıkma bu oyunların sıkı takibe almalısınız. Çünkü bu ülkenin bize umut ve ilham verecek böyle güzelliklere ihtiyacı var.

Horizon Zero Dawn'un güzelliğiyle apayrı, ona zaten bakmadan geçebileceğinizi sanmıyorum... Velhasıl, Mart ayına ve baharlık Oyungezer'e hoş geldiniz.

forum, email, twitter,
facebook, youtube

Selam!

OGZ

DİKKATLİ BAKARSANIZ EDITÖRLÜK VE ÇEVİRMENLİK HAKKINDA BİR SÜRÜ İPUCU GÖREBİLİRSİNİZ BU AYIN SELAM'INDA

PLAN PROGRAM

» M. İhsan Tatarı'ya sorum: Sizi uzun süredir sosyal medyadan takip ediyorum, özellikle yaptığınız çeviriler ve oyunlara olan ilginizden haberdarım. Diştan baktığımda çok yoğun bir insan gibi duruyorsunuz. Böyle olduğunuzu farz ederek soruyorum: Bu kadar kitap, oyun, film, çeviri vs. içerisinde zamanınızı nasıl verimli olarak değerlendirmeyi başarabiliyorsunuz?

Ömer Akdağ'a sorum: Belki defalarca soruldu: Ben JRYO türüne çok uzak olan bir oyuncuyum. Ama normal RYO'lara bayılırım. PS4 sahibiyim ve JRYO'lara girmek istiyorum. Yeni başlamak isteyen bir insan için önerebileceğin oyunlar nelerdir? Not: Eğer güzel alternatifler var ise PS Vita'da da tavsiye alabilirim. Deniz kızı

Merhabalar Deniz. Valla bu soruna çok havalı bir cevap vermek ve ne kadar planlı programlı bir insan eviadi olduğundan gerine gerine bahsetmek isterdim ama aynaya baktığımda gördüğüm saç sakalı birbirine karışmış simam hiç de öyle olmadığımı gösteriyor sanırım :) Aslında işlerimi bir plana atırmaya çalıştım ama beceremedim. Çünkü serbest bir çalışan olunca her an dergiden, yayınevinden vs. "oal" bir e-posta gelebiliyor ve a anda yapmakta olduğunuz her şeyi bir kenara bırakmak zorunda kalabiliyorsunuz. Kısacası a en elimde olan işleri aciliyet sırasına sokarak günü kurtarıyorum genellikle. Sakın evde denemeyin...-mit

Selamlar Deniz, JRYO dünyasına adım atmak isteyen birini görmek sevindirdi. PS4'te tabii ki ilk önerim efsane güzellikteki Final Fantasy X'in (Başka ne olabilir ki? -mit) HD versiyonu olur. Kendisi Vita'da ve PC'de de var istersen. Vita'daki Per-

sona 4 Golden'da atlamayayım tabii. Metacritic'ten falan bakarsan uzak ara en yüksek puan ortalamasına sahip Vita oyunu olduğunu görebilirsin zaten.

TATARI'YE SORULAR

» Selam OGZ yönetimi, gerçekten çok güzel ve samimi bir dergi çıkartıyorsunuz, bazen sanki dergideki yazıları yazan benmişim gibi hissediyorum, a kadar yani. D Bir de eleştirim olacak; bu Şubat sayısı en boş sayıydı bence. Bu ay hiçbir hit ayın çıkmaması sizin suçunuz değil tabii ama 2017'nin oyunları kısmı biraz şişirme geldi.

Bir ufak soru arada: Eski sayılarda modlara bir-iki sayfa ayırıyordunuz, yeni sayılarda da tekrar görülebilir miyiz? Ayın konuyu M. İhsan Tatarı'ya sorularına geçmek isterim:

1. OGZ ile tanışışmanız nasıl oldu?
2. Herhangi bir ayunda çeviri veya editörlük yaptın mı? Evetse hangisi?
3. Tyranny ve Pillars of Eternity oyunlarını Türkçeye çevirmek ister miydin?
4. Çeviri yaparken sansür sizi nasıl etkiliyor? Yayınevinin ve devletin etkisi ne kadar?



“BİR OBSIDIAN OYUNU İÇİN ÇEVİRMENLİK YAPMAYI KİM İSTEMEZ Kİ? DERGİ YAZILARIMI BİLE AKSATIRIM ONUN İÇİN!”



Dergiyi 24'ünde bitirmeyi hedeflemenin, bu sebeple bütün ay yazarları darlamamanın, bütün yazılan zamanında toplamanın, ama kendi yazılarını yetiştirememenin dayanılmaz mutluluğu var üzerimde.

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDITÖR:
M. İHSAN TATARI



5. Oyunu incelediğini unutup aynamaya daldığın veya kitap çevirisi yaptığını unutup okumaya daldığın oluyor mu?
 @Celalettin Kuyulu

Hoş geldin Celalettin, o kadar da şaşırmıyoruz ya, şey etme yani (utanmak).

Aslında Şubat sayısının son aylardaki en enerjik sayı olduğunu düşünüyordum şahsen. Uzun zamandır çıkardığımız sayfa sayısı en fazla sayı olmasının yanı sıra ne bileyim, 2017 Oyunları dosyası 2016'nın En İyileri dosyasından daha çok hoşuma gitti mi? Aslında benim. Bence sen bidden sıkılmışsın ^.^

Modlar konusunda bir iyi bir de kötü haberim var. İyi haber; aslında her ay modlardan bahsettığımız bir sayfa oldu şimdiye kadar dergide. Erim sağolsun. Atamışsındır belki, öncelikle sayılara göz atarsan nice tatlı modla tanışacaklardır. Kötü haber; Erim farklı şeylerle zaman ayıramıyacak için bu ay dergiden ayrılıyor : (Birdakka ya! Nereye gidiyorsun Enm?? Böbü... - mt) Yani bundan sonra dergide Mod sayfasının olmama ihtimali yüksek... diyeyim ve İhsan'ı sahneye davet edeyim:

Selamlar Celalettin, sen buralarda görmek ne güzel :) Celalettin benim "Yemin ve Öç" ve "Yitik Öyküler Kitabı" adlı fantastik kitapları nımdaki çizimlerden bazılarını yapan çizirdi aynı zamanda. Kendisine buradan kocaman teşekkürler. Cevaplarına geçerek:

1. Level el değiştirdiğinde Sinan'ın blog sayfasında toplanan ve Oyungezer ismini beyin fırtınasıyla bulan eski aklurda-nım ben :) 99'dan beri takip ediyorum yani bu ekibi, yakalarını bırakmaya da hiç niyetli değilim ^.^

2. Hayır, yapmadım ama direktten döndüğüm iki proje aldı.

3. Kim istemez ki? Black Isle oyunlarının, dolayısıyla da Obsidian'in hastasıyım zaten. Öyle bir fırsat geçse elimle kararılmı, oyunduk tarafımsız falan bakmam vallahi

4. Sıfır. İşini hakkıyla yapan bir çevirmen, orijinal metinde yazılanı aynen çevirmeyi kendine görev edinir. Olması gereken de budur. Ama bazen çok sert küfürleri kitabın hedef kitlelerine göre yumuşattığım oluyor. Yayınevi çokak az karışır, devletse hiç.

5. Bazen aluyor, evet. Sanra acısı fena çıkıyor ama :) - mt



Yeri gelmişken sevgili İhsan'ın yazdığı iki fantastik öykü kitabının da reklamını yapalım.

OYUNLAR, OYUNCULUK

» Öncelikle selamünaleyküm, iki yıldır takip ediyorum Oyungezer'i ama ondan önce Youtube'tan takip ediyordum. Pek ne soraçağımı bilmiyorum ama aklıma ne gelirse artik:

1. Merak ettiğim bir konu: Oyunları hangi kriterlere göre değerlendiriyorsunuz? Tamam hikâye işleniş, oynanış vs. ama daha hangi kriterlere dikkat ediyorsunuz?

2. Size göre tam alarak kime oyuncu denir? Bence oyun kültürü ve bilgisi olan kişiye denir. İyi oynamak zorunda değil ama yine bir oyun gördüğünde onu tanımalı.

3. Ben çoğunlukla Skyrim, Fallout: New Vegas ve The Witcher gibi oyunları tercih ediyorum. Bir de DMC gibilerini. Bana önerebileceğiniz bir oyun var mı?

Sorularım bu kadardı, cevaplarınız mutlu olurum. Dergide çıkarsa daha da çok mutlu olurum :) Allah'a emanet olun. Yululik Tiyederm

Selamlar Yusuf, mektup atmadan önce çok derin düşünmene gerek yok, yaz içinden geldiğince şu an yaptığın gibi ^.^

1. Net cevabı olmayan bir soru bu, nasıl FM'i hikâyesi yok diye eleştiremeyeceksin Life is Strange'i de oynanışı kısıtlı diye eleştiremeyiz nihayetinde. Oyunun ne yapmaya çalıştığı ve bu amacına ne kadar ulaştığı önemli olan. "Yaattığı

Videolarda, Bu Ay



» Bakışın durdurdu! Middle-earth: Shadow of War hanka bir videoda duruyorduk! E ama şimdi Erime o kadar yolu bozmuş mu tepti?
tinyurl.com/ogz-113-war



» Onlarca kahramanı turbanı dalyor. En sona kim kalacak dersiniz? Kesin izleyiniz: tinyurl.com/ogz-113-super-hero



» YouTube kanalımızda Indie Nobeti isminde çok hoş bir seriyi başladık. Çok reklam yapamıyız şahane oyunları keşfetmeyi seviyorsanız bir abayınız: tinyurl.com/ogz-113-nobet

genel tecrübe" gibi genel bir şey yani aslında değerlendirme kriteri dediğin şey.

2. "Oyuncu" tabirini bir mertebe, bir övgü sözcüğü olarak görmüyorum doğrusu. Oyun dünyası hakkında çok şey bilmeyen ama akşam eve gittiğinde acıp Battlefield oynayan biri de kendine oyuncu diyebilir, benim için hiç mahsuru yok. Oyun oynamayı sevsin yeter.

3. Önerebileceğimiz oyun olmaz mı, tabii ki var. Son yıllarda çok sayıda ve müthiş kaliteli yapımlar çıktı bu türlerde. Hani elinde hangi platformlar var bilmiyorsun tabii ama bu ay çıkan Horizon: Zero Dawn ve Nioh muhteşem mesele. Dragon Age, Mass Effect gibi serileri de göz ardı etmeyisin. Direkt DMC tarzı aksiyon biraz az çıkıyor ama Bayonetta, Revengeance gibi Platinum Games yapımını seni aksiyona doyuracaktır.

Görüşmek üzere, yine gel.

SOĞUK MU NE...?

» Selamlar Ömer ve İhsan Abi. Nasılsınız? İyi misiniz? Kış ayları iyi geçiyor mu? Valla ben donuyorum :)

1. Korsan kullanmak hırsızlıktır, tamam, bu doğru hocam ama, şirketlerin yaptığı hırsızlık değil mi? Yani yakın zamanda çıkacak olan Prey'in fiyatı Steam'de 89 TL'den bir anda 219 TL'ye fırladı. Ayyo değil mi bu fiyatların milletin almasını beklemek, sonra da "Türkiye'de oyun satılan az, bu yüzden dilinize destek vermiyoruz" demek?

2. Ömer Hocam sitenizde "MGS Tarih-

çesi! 'Fallout Tarihçesi', 'Deus Ex Tarihçesi', 'The Witcher Tarihçesi', 'Dark Souls Günlükleri' gibi bilgilendirici güzel yazılar var ama haber başlığı altında paylaşıldığı için zamanla unutuluyorlar. Bu yüzden bu gibi yazıları özel bir bölümde toplamak iyi olmaz mı?

3. İhsan Hocam en sonunda The Witcher kitapları Türkiye'ye çevrilmeye başladı. Bu çok güzel bir haber. Siz neier hissettiniz? En nihayetinde sizin katkınız büyük :)

Merhabalar Çağlar, iyilik hoşluk bizim burarlarda, ofisin ısıtması fena değil, çoğumuz çok dışarı çıkmayan, oturup oyun oynayan anti sosyal insanlar olduğumuz için çok üşüme fırsatımız olmuyor ^.^ (Nispet yapmak gibi alması ama İzmir'de çoğu zaman soğuk nedir unutuyarız biz, keh-kehl - mlt)

1. Oyunların çoğunluğunun ciddi anlamda pahalı olduğu acı bir gerçek bizim burarlarda. Döviz kurlarıdır, vergilerdir falan çok etkiliyor tamam, bir şey demiyorum ama bu konuda yayıncıların da yapabilecekleri var. Her şeyden önce Türkiye'ye özel satış fiyatı belirleyebiliyorlar. Mesela şu an Tekken 7'nin Steam'de 75 TL'ye satıldığını görebilirsin ama bu tip örneklerin sayısı çok az maalesef. Oyunu burada 75 TL'ye satarak yine kâra geçilebiliyorsa diğer firmaların aynı şeyi yapmalarının tek bir mantıklı açıklaması var: Uğraşmak istemiyorlar. Ha, bu korsan kullanımını meşrulaştırıyor mu? Tabii ki hayır. Oyuncu olarak yapılabilecek en doğru şey bence oyunu gaza gelip hemen almamak, indirim beklemek.

2. O dediğin mesele benim de canımı sıkıyor, öznel ve çok insana faydalı olacak içerikler zamanla sitenin derinliklerine doğru düşüye geçiyor. Ama sitenin şu anki sisteminde dediğini yapmak mümkün değil. Tarih veremeyecek olsam da hem sayfa tasarımı hem de sistemi yenilemek gibi bir projemiz var. Onu

SAVAŞ ve BARIŞ

Tekrardan selam. Geçen ay sadece duruma uyan bir şaka yaptım. Sanırım yanlış anlamışsınız. Ben ve çevrem bu tür şeylere güler geçeriz. Bu duruma alındığınız için üzgünüm ama kimseye saygısızlık yaptığımı düşünmüyorum. Saygılar. -Ahmet Faruk Birinci

Selamlar Ahmet, Attığın maili görünce biraz moralim bozulmuştu açıkçası, belki pek duymaya alışık olmadığım dandır, en fazla danazor falan der bana arkadaşlar :)) Neyse, şimdi bir dönüp baktım da biraz gereksiz fazla tepki vermişiz gerçekten de. Kusurumuza bakma. Sevgiler.

Bu maili 2 senelik Oyuengezer arşivini yakmadan önce atsaydın daha iyidi. Şaka :) Direkt olarak dergide böyle bir cevapla karşılaşmak benim için hoş olmadı. Neyse, problem yok. Aboneliği yeniliyorum :)

İstanbuldadaysan ofise uğra bir ara da kahve ısmartlayayım, affettireyim kendimizi :)

halledince o özel bölüm mevzusunu yapmak da mümkün olacak.

3. Kontratını tamamlayıp bir kесе dalusu orene kavuşmuş Geralt kadar benim ^^ Senelerdir Kayıp Rihim'daki dostlara çevrilsin diye uğraşp didiyorum, lobi yapıyorduk. Gerçekleştiğini görmek feci bir mutluluk oldu. Türkçe okumak da öyle tabii... Ama en güzeli sizlerin de artık bu güzelim kitapları bizim gibi okuyacağını bilmek. -mlt

RUHANI ÇEVİRMENLİK

➤ Selam Oyuengezer ekibi Nasılsınız? İyisinizdir umarım. Benim gibi Souls hayranı olan Eren abiyi sormak istediğim bazı sorular vardı ama Şubat sayısındaki Selam'da onun olduğunu biraz geç öğrendim, neyse size sormak istediğim bazı sorular vardı ve onları sorayım bari.

1. İhsan abi çevirmenlik yaptığın için sorularımı cevaplaştın diye umuyorum. Çıgı roman / kitap / oyun / film çevirileri nasıl başlıyor? İsteyen biri gidip "ben bu filmi çevirmek istiyorum" mu diyor yoksa belli kişiler mi seçiliyor? Bunun için çok erken ama ilse dil bölümünü okuyacak biri, üniversitede hangi bölümleri seçmeli? Tarihi de çok sevdiğim için ileride filoloji okumayı düşünüyorum ama o bölümü okuyup o alanda çalışamamak gibi bir olasılık da maalesef var. O yüzden filolojiden mezun olup öğretmenlik ya da tercümanlık yapmak gibi bir seçeneğin var mı?

2. William Adams (Nioh) ile Chosen Undead (Dark Souls) kapaşa kim alır? Ölen kişi yeniliyor. Yani öldükten sonra dirilip, dirilip yapıp tekrar kapışmak yok :D

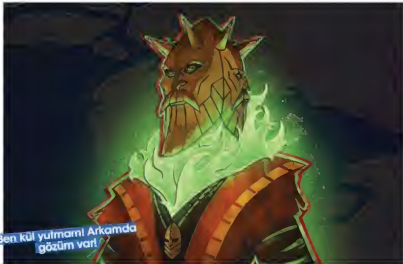
Vay be "Eren yok bari sizle idare edeyim" ha... Yazdım bunu bir kenara ^.^ Şaka tabii, Eren'le (ve diğer herkesle) mail adresinden istediğin zaman iletişime geçilebileceğini hatırlatmak isterim.

1. Selamlar Kaan, Cevapların tabii ki, neden cevaplamayayım? :) Çevirmen istediğin bir eser olduğunda gidip "Ben bunu çevirmek istiyorum" demiyorsun elbette. Her eserin Türkiye yayın haklarını elinde bulunduran bir firma var. Bir de bu firmalarla birlikte çalışan çevirmen ve editörler. Genellikle bir firma bir eseri çevirmek istediğinde önce yabancı yayıncısından telif haklarını alıyor, sonra da birlikte çalıştığı çevirmenlere yönlendiriyor. Yani onlardan biryle iletişimi hâlinde alman gerek. Son olarak, çevirmen olmak için illa ki Dil ve Edebiyat mezunu olmak şart değil. İyi bir yabancı dil eğitimi veren, filoloji gibi bir branştan da mezun alabilirsin pekkâ... -mlt

2. Eğer Chosen Undead, William'la kapışacağını biliyordaysa ve build'ini ona göre kastyasa alır mıç derim. Kılıç değil de hasar veremeyecek bile olsa William'ı uzak mesafede tutacak kâmpı gibi bir silah tercih eder, bir yandan onu sallarken bir yandan boş bulunduğu anlarda da büyü yapıştırır. Ha dersin ki bire bir kılıçlı bir dövüş olacak, o zaman William'ın hız ve duruma uygun duruş belirleyebilmesi onu daha avantajlı bir hale getiriyor.

3. MEKTUBUM

➤ Öncelikle hepinize sevgilerimi sunarak başlıyorum. İsim Eren, daha önce 2 mektup daha yazıp yollamıştım, ikisi de dergiye çıkmamıştı ama canınız sağolsun, en azından cevaplamıştınız. Belki de çıkmamasının nedeni oyuna ilgili az soru sorduğumdandır :)



Anket

1. Bir CS:GO oyuncusu olarak oyunun çok güzel olduğunu düşünüyorum, hilesi çok arttı son zamanda ama kalitesini inkar eden yoktur herhalde. CS:GO oyuncuların için bir özel dergi çıkacak mı gibi LoL gibi?

2. Nintendo Switch 3 Mart'ta çıkmaya hazırlanıyor. Japonya'da büyük ilgi görecektir bu konsol ama bizim ülkemizde neden satışı yok? Ben internet sitelerinden almış satım yaparken biraz içimde korku oluyor, sonuçta yabancı ülke, gümrüğe falan takılır diyorum. Hiç mi Türkiye'ye gelme ihtimali yok bu konsolun?

3. Uzun bir zamandır LoL dergisi çıkmıyor acaba artık açmazsınız sona mı erdi yoksa yakında büyük bir sürprizle bizi şaşırtacak mısınız? Gerçi ben artık oynamıyorum da oynayan arkadaşlarımız sabırsızlıkla bekliyor.

Sorumun bu kadardı. Cevaplarınıza sabırsızlıkla bekliyorum. İyi çalışmalar.
T. meri Vazneli

Bir yerde Eren yazıyor, bir yerde Emre yazıyor kafam karıştı valia. Sözüne güveneyim en iyisi: Sevgiler bizden Eren. Önceki mektupların dergide çıkmamışsa oyunlarla alakalı olmadıklarıından değildir bea, o ay çok mektup gelmiştir mecburen elemek zorunda kalmışsınız. Kusura bakmayasın ^_ ^

1. CS:GO dergisi çıkarma ihtimalimiz pek yok ne yazık ki çünkü Valve'in Türkiye'de bir ayağının olması ve bu dergiyi destekleyebilmesi gerekir. LoL dergisi Riot'ın Türkiye ofisinin desteği olmadan çıkarmamız teknik olarak mümkün olmazdı mesela.

2. Biz de her gün kendimize aynı soruyu soruyoruz zaten: Neden Türkiye'de Nintendo yok? Nintendo zaten genel olarak Avrupa'ya fazla önem vermeyen bir firma, Türkiye'ye tekrar gelebileceklerine dair bir işaret de yok şu an. Yani Switch'i yurt dışından getirmek gerek. Ama gümrük olaylarını kendileri çözen, müşterisine bir sürü kolaylık sağlayan siteler mevcut (Amazon gibi). Bir bakın istersen onlara.

3. Ne kadar çok olumsuz yanıt verdim yalnız bugün sana. Şimdi de duracak dedim; evet, tahmin ettiğin gibi anlaşılmaz bitti. Yakın zamanda yeni LoL Özel beklemeyniz yani.

Yine çok mektup olan bir aya denk geldin, dergide olmaz beki gerçekten de ^_ ^



SİZİ İNDİRMESİ İÇİN ADAM TUTMUŞLAR. EN BÜYÜK SIKINTIYI HANGİSİ YARATIR?



>> @OYUNGEZER: BAŞKA NE DEDİLER?

01

Ezio ve 47 büyük deneyime, bilgiye ve yeteneğe sahip olabilirler ama unutmamak lazım; "onlar sadece insanlar". @Mert Beyaz

03

Diğerleri normal bir şekilde öldürmeye çalışıyor; Corvo insanlıyor, böcek atıyor, çiçek atıyor... @Berat Şentürk

04

47'yi kelinden tanırım, oyun Corvo'ya. @Emre Eren

02

Ezio gelse ben onu görünce heyecanlanır kalpten ölürüm zaten. @Ali Şani Ay

05

Biri intikamı, diğeri onurlu bir asker... 47'ye görevi ver, sorgusuz sualsiz halletsin. @Özkan Kalp

>> YOUTUBE KOMPLE KAPANIYOR VE SON BİR VIDEO İZLEYECEK KADAR ZAMANINIZ VAR! NE İZLERDİNİZ?

Youtube neden kapanıyor 2017'de izle @Alperen Filiz

Sinan Akkol'un Fallout 4'ü, Enis'in The Witcher 3'ü savunmuş video. @Beymen Canpolat Kaya

Arif'in Manchester'a attığı gollü izlerdim. @Samet Tekes

"80 KİLO MEGA DEV ULTRA SLIME" videosunu izlerken sakinleşmeye çalışırdım. Youtube kapanıyor, boru mu? @Burak Alış

Dünyanın en uzun videosu açarım, arkadaşlar! @Barış Güçüener

Sagopa Kajmer, Ceza, Dr. Fucsh, Dj Funky C, Kasırga'nın bir yılbaşı programı vardı. Neydi o be, eve gidince izleyirim, aklıma düştü. @Cihan Kaya

>> @OYUNGEZER: İLK KİTABININ KONUSU NE OLACAK? (BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU)

Daha önce yapıldı mı bilmiyorum ama fantastik bir evrende geçen bir yüksek hikayesi var aldım. @pebblesinmymind

Post apokaliptik kurgu, çoktan yazıldı, kapak fikrim bile var. Yanuslerine kapış! @tarikkaplan

Otobiyografim tabii ki. İnsanoglu bu yüce şahıstan fayz alm... Eneo! Sailor Moon'un yeni sezonunu duyuruldu! @omerakdag





Bir ova gidelim deaık,
candüğümüzde fiyat artmış!

BOL SORULU BİR MEKUP

Merhabalar OGZ yazarları. Şimdi diyorsunuzdur "bu adam daha 2-3 ay evvel mekup atmamış mıydı zaten". Evet attım, ama birincisi halen aklımda deli sorular ve ikincisi orada isimmi yazmayı unuttum. O isim bu dergide yazılacak arkadaş :)

1. The Witcher: Son Dilek kitabının çıkacağını duyunca çok sevdim, aldım ve zevkle okudum. İnsan abiyi ve emekleri geçen herkese çokok teşekkür ederim. Sorum: Serinin devamı gelir mi ve ne zaman gelir?

2. Geçen sefer de bahsettiğim gibi ben kitap okumaya sayenizde başladım. Doğal olarak da bilgin çok kısıtlı. Önerilebileceğiniz kitaplar var mıdır? (Bilimkurgu fena olmaz)

3. Yüksek puan alan ama çok bilinmeyen oyunların da ilk bakış videolarını yapabilir misiniz? (Shadow Tactics, Guilty Gear XRD vb.) İnsan bunları da merak ediyor :)

4. İnsan abi o isminin bağındaki "M." neyin kısaltmasıdır? Nerede

görmek hep aynı. İnsan merak ediyor ama araştırmaya da üşeniyor :) Ben hep Mehmet'ek çok benzetiyorum nedense.

5. O ayki mekupta Enis abiden sıkıyet edip senin daha fazla olmanı istemiştim videolarda. Keşke başka şeyler de isteseymişim :) Benim için kötü olmadı ama izlenme oranları bildiğin çıktı. Karşık duygular içindeyim. Bu kadar çok kişi ayrılmayı keşke. Lanet olsun 2016!!!

6. Sen olarak, bu aralar ilgilendiğim oyunların demolarının da olduğunu fark ettim. İnceleme yazılana demodun olup olmadığını belirlen bir işaret/damga koyamaz çok hoş olmaz mı?

Başta kısa yazmaya çalıştım ama sonra pes ettim. İnsan sevdiği şeyler hakkında kaptıyor kendini.

NOT: Bence yilin oyunu Titanfall 2'dir. Her yönüyle taş gibi oyun. Ama çok fazla üvey evlat muamelesi görür. Yazık oldu, hakkı yendi yetimin bence :). *Mete Yüceci*

Sana da merhabalar, geleneği sürdürmek gerek ama şimdi, adını itinayla seçileceğiz ^^

1. Şahsen The Witcher serisinin tüm serisini İngilizce olarak okumuş olsam da sana bu konuda katılıyorum; sevdiğin bir eser Türkçe olarak okumanın zevki başka hiçbir şeyde yok. Aslında çok da katkım olmadı. Almancadan çevrileceğini öğrendiğimde Pegasus yetkililerinden Dandellon ve Roach gibi farklı çevrilmiş isimlere dikkat etmelerini rica etmişim. Onlar da dikkate almışlar sağ olsunlar :) İkinci kitap için çalışmalar başlamış bu arada, bahar ayları gibi çıkar muhtemelen. - mit

2. Çooook. Bilimkurgu seviyorsan Asimov'a mutlaka başla. İthaki "Ben, Robot"u çevirdi mesela geçenlerde (ocak sayımızda incelemesi var). O iyi bir başlangıç olur. Ben onları okuyalı çok oldu dersin (ben çevirmiş gibi olmayayım) Kim Stanley Robinson'un 231 2'si sıkı bilimkurgu okurları için biçilmiş kaftan. Farklı bir şeyler denemek istersen Gece Nöbeti serisini, mizahi fantastik eserleri seviyorsan da Dışkündü'ya serisini şiddetle ve ısrarla tavsiye ederim. - mit

3. Bunu geçen ay sorsaydın pek vaktimiz olmadığını söyledim ama ekibe katılan Yasin ve Utku sağolsunlar mümkün olduğunca nispeten az duyulmuş oyunlara da Youtube kanalımda yer vermeye çalışıyorlar artık. Daha fazlasını göreceksindir ya, emin ol.

4. Tabii ki "Mighty"! Başka ne olabilir ki? (Mehmet dedin, on ikiden vurdun :) - mit (ya ben onu M. Bison gibi bir şey sanıyordum, büyü bozuldu - Ö)

5. Enis candır ya, yeri olmaz ^^ Ben de hep diyorum, çok video insanı değilim, yarıncık yaptım daha güzellik oluyor. Ama işte Yasin ve Utku hiç fena şeyler yapıyorlar dediğim gibi, güzelleşiyor kanal gittide. (Enis'in ayrıma kararına biz de üzülük ama sonuçta iş dünyası bu. Adam evlendi bir de, biliyorsun. Sonuçta o da evini geçindirebilmek için bazı şeyleri düşüncük zorunda. Özlüyoruz, o ayrı; ama kararma da saygı duyuyoruz. Doğru, arkadaşlık bunu gerektirir - mit)

6. İnceleme sayfalarında çok fazla o tip görsel ödele kaos yaratıyor doğrusunu istersen, o yüz-

1TL'ye Reklam!

Medyaya reklam çıkmak ucuz bir şey değil, biliyoruz. Ama sizin Oyungezer'iniz var! Sadece okurlarımıza özel olarak 1TL'ye sathmış bu ilan sayfasından faydalanın. Neyin reklamını yapmak istiyorsanız A4 ebatında hazırlayın, yollayın, beğenirse yayınlayalım, tutmazsa kesiip yollayalım.

den pek sık bakamadım dediğine. Yani demodun var olup olmadığı, Türkçesinin var olup olmadığı, daha fazlası için gidebilecek bir web adresi QR kodu vs. gibi eklenebilecek çok hoş şeyler var ama işte, sayfaları daha kaotik hale getirecek dokunuşlar bunlar hep.

Titanfall 2'nin hikâye kısmını oynadım sadece de hiç fena değildi gerçekten. Tek kişilik tarafı çok fazla övülen Doom'unkinden bile daha başanlı buldum şahsen. Hakkını yazmalı ya, kim yemiş, isim ver indirelim

Bakin bu kadar çok mekup olunca ne kadar güzel oluyor Selam OGZ ^^ Sen de bekleriz önümüzdeki ay. Evet, senil



Bu sefer bir değişiklik yapalım dedim; yazar insanlardan biri değil, pek sevgili görsel yönetmenimiz Gizem Sedef buralarda olacak gelecek ay. "Şu sayfalar ne kadar güzel olmuş" şeklinde övgülerinizi de "bu ne biçim sayfa allasan" şeklinde yergilerinizi de bekler kendisi. Grafiklerlik, görsel tasarım gibi konularda sorularınız varsa da seve seve yanıtlayacaktır.

kena

Story

ZEREN'S
universe

www.zerens.com

ÇOK YAKINDA!

Dünyada her geçen gün gelişen ve popülerliği artan kutu oyunları, insanların yüz yüze eğlenmelerini ve sosyalleşmelerini sağlıyor. Son yıllarda ülkemizdeki ilginin de artmasıyla beraber çeşitli firmalar yabancı oyunları ülkemize kazandırmaya başladı. Zeren's Universe'de tamamen kendi geliştirdiği ekibinden çıkan oyunlarıyla tek yerli kutu oyunu firması olma özelliğini taşıyor. Zeren's Universe'un oyunlarının popülerliği her geçen gün artıyor ve insanlar tarafından sevilerek oynanıyor.

40-60
DK
2-4
Yaş
2-6
oyuncu



KENA STORY

2016 Gaming İstanbul fuarında lansmanı yapılan Kena Story, hikaye yaratma üzerine kurulu çok eğlenceli bir kutu oyunu. Oyuncular ortaklaşa belirledikleri bir karakterin hikayesini oluşturuyorlar. Her oyuncu sırası kendine geldiğinde ortada bulunan hikaye kartlarından iki tane çekiyor ve süresi başlıyor. Kartlarının üzerinde yazan görevleri, verilen süre içerisinde gerçekleştirme çalışan oyuncu, süresi bittğinde puanlarını alıyor ve sıra bir sonraki oyuncuya geçiyor. Bir sonraki oyuncu da hikayenin kaldığı yerden devam ediyor. Yeni tasarımıyla ve özellikleriyle çok yakında tekrar arkadaş ve aile ortamlarınıza neşe katmaya gelecek olan Kena Story'ı mutlaka denemelisiniz.

40-60
DK
2-4
Yaş
2-6
oyuncu



BIG BOSS

Şirketler açıp patron olmak isteyenlere bire bir olan Big Boss ürün satmanızı, şirketlerinize yöneticiler atamanızı, haber manşetlerine çıkmanızı ve saygınlık kazanmanızı sağlıyor. Her oyuncuya 4 şirket kartı dağıtılıyor ve oyuncular ihtiyaçlarını karşılayarak şirketlerini açıyorlar. Satışlardan para ve saygınlık kazanıp şirketlerini büyüterek holding sahibi oluyorlar. 7 farklı sektörden onlarca şirkete sahip olan Big Boss keyifli vakit geçirmenizi garanti ediyor.

40-60
DK
2-4
Yaş
2-6
oyuncu



NUMBLE

Numble, sayısal zekanızın sınırlarını zorlayan, hem eğitici hem de eğlenceli bir bulmaca oyunu. Sayılarla arası kötü olanlara işlem yapmayı sevdirecek, sayılara düşün insulara bağımlılık yaptıracak seviyede. Kimi zaman hırs yapıp en yüksek puana erişmeye çalışırken kimi zaman da beyin egzersizi yapmak için oynamak isteyeceksiniz. Farklı mekanlığı ile bilindik kutu oyunlarından ayrılan Numble yediden yetmişe herkesin seveceği türde bir oyun.

40-60
DK
2-4
Yaş
2-6
oyuncu



PIG THEM ALL

2017 Gaming İstanbul'da lansmanı yapılan ve çok sayıda oyun severin sevgisini kazanan Pig Them All, kartlarla oynanan bir hayatta kalma oyunu. Her oyuncunun üç canı var ve herkes birbirine karşı oynuyor. Saldırı kartlarıyla rakiplerinizi savunmaz bırakabilir, savunma kartlarıyla kendizi güçlendirebilirsiniz. Adrenalin seviyesinin doruklara ulaştığı oyunda çekışmenin tadına varacaksınız.

40-60
DK
2-4
Yaş
2-6
oyuncu



STICKY 10

2 ile 8 kişi arasında oynanabilen Sticky 10 kart tabanlı bir kutu oyunu. Oyuncular ellerindeki kartları ilk bitiren olmaya çalışırken Sticky 10 (Yapışık 10) kartını da başka oyunculara vermeye çalışıyorlar. Çünkü yalnızca Sticky 10 kartı yere atılmıyor ve dolayısıyla bu karta sahip oyuncular ellerini bitiremiyorlar. Hızlı ve eğlenceli oyun arayanlar için bire bir olan Sticky 10 kolay öğrenilebilir bir oyun.

www.zerens.com



Hayalet Gemi

Erim Bilgin

erim@oyungezer.com.tr

Experience kasmak

Video oyunları tarafından yetiştirildiğini iddia edebilecek ilk neslin sonlarındanım ben. Şimdilerde oyun oynamak toplumda kabul edilen ve ebeveynlerin bazen çocuklarıyla birlikte falan yaptığı sağlıklı bir aktivite olabiliyor. Biz küçükken ebeveynlerin sıklıkla ortalıkta bulunmadığı sağlıklı evlerde, büyütmekte olan bir çocuğun kendine örnek alıp, içinde kaybolabileceği ender ve kontrolsüz uğraşlardı. Bilgisayarların siyah değil, yaşlandıkça sararan iğnec bir beyaz plastik olduğu yıllardan geliyorum ben. Cihazların düğmeleri kopar, modeller ögürerek internete çıkar, telefon açıldığında bağlantı giderdi.

Hayatımın ilk yılları bir CD'den veri okumak kadar karışık bir işlemi yapan cihazların mükemmelliğiyle, o cihazı icat eden insan ırkının, nasıl bir arabayı park ederken kavgaya tutulabilen yaratıklar olabileceğini merak etmekle geçti. Oyunlar, etrafımdaki geri kalmış, pis ve takıntılı ortamda, okyanusun öbür tarafından gelen daha gelişmiş fikirleri bize doğru üfleyen, hayal gücümüzü körükleyen yegâne rüzgâr olmuştur. Yağmurlu gün okul günlerinde PTT ofisine benzeyen, floresan ışıklı soluk sınıflarda sıkıldığım beşimin erişecekmiş gibi hissettirdiğini hatırlıyorum. Dersler sıkıcı, ailem sıkıcı, her şey sıkıcı. İnternet ve oyun medyası bu kadar gelişmiş değildi, oyundığımız oyunlar artık tavsiye veya inceleme sonucu değil, sırf "henüz oynamadığımız oyunlardan" olduğu için bile bir denerdik. "Bir denemek"ten katımsı tabii, "sonuna kadar oynayıp bir günde bitirmek". Tüm arkadaşlarım, hatta köşe başımızdaki bakkal bile el altından korsan oyunlar alırs-satar, takas eder, hızlıca tüketir ve sonrakine geçer. Eminim hayatımın ilk 15 yılında oynamadığım kadar oyunu bir daha hiçbir zaman oynamamışımdır. Yüzlerce oyun alır, yüzlerce oyun satar, tek kuruş para kazanmaz veya kaybetmez, ama aylar dolusu içenik yutarlık.



Okul, trafik, kavgaya eden ebeveynler ve beysiz arkadaşlara kıyasla dijital dünyada kartuşlar, CD'ler, floppy diskler, BMB'lik memory card'lar, takırdayan sararmış klavyeler, kulağınızı cınlatan devasa CRT monitörler ve World Wide Web vardı! Aman tanrımı! Bir nesil olarak kendimizi anlamsız duygusal çatışmalar ve statü peşinde koşan görmemiş insanların yıkıcı kovalamacalarına vermek yerine, Tekken'de en iyi kombine uzmanlaşmaya adanmış gibiydik (ve hep-sinin güzel techno müzikleri vardı - cidiydim, düşününce sanki 90'lar boyunca hayatımın her saniyesi bir yerden techno çalıyordu gibi hissediyordum).

RYO'ların hangilerinin daha derin olduğunu, hangi platform oyunlarının reflekslerine yaratıcı şekillerde hitap ettiğini, sevdiğim yapımcıların ne tür düşünceleri bu şekilde oyun yaptıklarını anlayabilmeye başlamıştım. Tepitlerimi paylaşmak istiyor, hobim konusunda aklıma açılacak, zekice muhabbetler edebilecek insanlar arıyordum. Oyun dergileri benim için başta okur, sonra yazar olarak tam olarak bunu sağladı. Etrafımdakiler oyundaki karakterlerin "kafalarının ne kadar iyi patladığıyla" ilgileniyordu. Kafalarının ne kadar iyi patladığıyla aslında ben de yakından ilgileniyordum ama büyük resmi de görebiliyordum ve bunları konuşabileceğim bir platforma ulaşamıyordum.

İyi ya da kötü; oyunlara büyüdüm, onları anladım, onları anlattım, onlardan öğrendim. Ve artık yoruldum. Umarım ben de parçası olduğum bu dünyaya iyi bir şeyler verebilmişimdir. Bana kazandırdığı arkadaşlıklar, dersler ve güzel anılar değerleri hiç yitmecektir. Ama artık 25 yıl olmuş. Gözlerimi kapatıp, tanıdığım bir oyun serisinden epik bir sahne hayal etmek o kadar kolay geliyor ki artık. Yemin ediyorum, size bir sonraki 10 Assassin's Creed hikâyesini bir saatte yazabilirim ve abes durmaz. Artık biraz her şeyi zaten görmüş gibi hissetmekten, biraz içinde büyüdüğüm dünyanın artık benim gibileri istemiyor gibi görünmesinden, biraz da artık kend-i hikâyemi yaşamak istediğimden, artık oyun oynamıyorum. Kendimi bazen bir oyunu açıp, ana menüsünü gördükten sonra direkt kapatırken buluyorum. Günlük hayatım Dark Souls'tan daha sık ölülebilen, Metro 2033'ten daha fakir ve MGS'den daha absürt bir ülkede geçerken, ben artık ekranda çıkan tuşlara hızlıca basıp, efektlerin patladığı garip sahnelere daha fazla yaşamıyorum. Benim için artık yeni bir oyun, yeni bir platform, yeni bir hikâye lazım - "henüz oynamadığım oyunlardan" hani.

Teşekkürler, sevgili okur. Seni özle-yeceğim.

Cowabunga!

THIS IS
GOOD...
ISN'T IT...??

HORIZON

ZERO DAWN™

01.03.2017 | DÜNYA ARTIK
BİZİM DEĞİL



PS4.



PORTAL

BETA // HABER // ETKİNLİK // ÖN İNCELEME



02/05
ŞUBAT

YER: LÜTFİ KIRDAR
KONGRE VE SERGİ
SARAYI

TARİK KAPLAN

GAMING İSTANBUL 2017

AVRASYA'NIN OYUN KÖPRÜSÜ

Hani bazen aylar öncesinden biletini alıp beklediğiniz, her geçen gün beklentilerinizin biraz daha büyüdüğü etkinlikler vardır... Sevdüğünüz bir sanatçının konseri, merakla beklediğiniz bir filmin gösterimi ya da bir tatil yolculuğu mesela. O gün gelip çatana dek merakınız artar ama bir yandan da şüpheye düşersiniz, "ya beklediğimiz kadar iyi olmazsa" diye. İşte ofis olarak o heyecanlı beklediğimiz, "her şey yolunda gidecek mi" diye şüpheye düştüğümüz, eğle-

neceğimizden emin olmamıza rağmen bizi bekleyen işler dolayısıyla ciddi panik krizleri yaşadığımız etkinlik Gaming İstanbul (GİST) 2017 fuarıydı. Baştan sona dopdolu geçen tam beş günün sonunda da fuar da yer alan herkesin ayaklarını dinlendirirken yüzündeki ifade aynı şeyi söylüyordu: Beklediğimize değdi! Burayı uzun uzun anılarla doldurmaktansa, fuara gelemeyenler için hayali bir canlandırma yapalım, gelebilecekler için de güzel anılar tazeleyelim dedik.

COSPLAYLER

Oyun fuarı dediğin cosplaysiz olur mu? GİST bu konuda kendini aşmıştı bu yıl! İlk kez yapılanından kaçınıcı kostümü olduğunu hatırlayamayanlara, her yer yarı zamanlı ninjalar, emekli rock yıldızları, dünyayı kurtarmaya doymayan kahramanlar ve Joker'lerle doluydu. Müthiş emekler harcanan kostümleriyle kimisi önünü zor görse, kimisi ilgiden başını kaldırmassa da fuar onlar sayesinde çok renklendi. Cosplay camiasının ünlü isimleri de dolaştı etrafa ayrıca. Yarışma taralı apayrı bir dünyaydı. Hepsinin nereden olduğunu çıkarırsanız da bakarken dalıp gittiğimiz çok oldu.





OLAY MAHALLİ

» Oculus'un fikri çalıntı mı? Yoksa oyun piyasasının en büyük dolandırıcılarından birine mi şahit oluyoruz?



BETA GWENT

» Ötümçül canavarlarda ölümlük kalım mücadelesine girmeden de kart oynayıbiliyoruz artık, gözümüz aydın!



ÖN İNCELEME HELLBLADE

» Bağımsız olmasına karşın üst kalite bir prodüksiyon hedefleyen Hellblade oyun dünyasını epey değiştirebilir.

ETKİNLİK

TURNUVALAR

Ziyaretçilere açık olan dört gün boyunca pek çok farklı firmanın ödüllü/ödülüz turnuvaları yapıldı. Hemen her türün severleri kendilerine yeni oyun arkadaşları edindi, tanımadığı insanlara karşı mücadele etti ve bazıları yeteneklerinin karşılığını büyük ödüllerle de aldı. Oyunculuğun özellikle son yıllardaki evriminde tartışılmaz bir yere gelen rekabet faktörünü doyaysa yaşamak isteyenler GIST'te aradıklarını fazlasıyla buldu.



OYUN ÜNLÜLERİ

Oyun dünyasının farklı mecralarındaki pek çok tanınan ismi sevdikleriyle buluşturu, fotoğraf çekti. Oyun ünlülerinin oyunların önüne geçtiği anlar da oldu ama yapacak bir şey yok; gösteri dünyası... Abırtmak gibi olmasın, o beş günde GIST'teki ünlülerle çekilen selfie'lerin sayısı Kim Kardashian'ın Instagram koleksiyonuna yaklaşmıştır herhalde.



YENİ OYUNLAR, TEKNOLOJİLER & DONANIMLAR

Başta PSVR olmak üzere oyun dünyasına yeni giren donanımları, oyunları ve yeni deneyimleri birinci elden deneme şansına herkesi açtık. Sony'nin kendi standında ilk kez *Horizon: Zero Dawn* oynaması, dünyanın en zengin oyun şirketi Tencent'in yeni mobil MOBA'sını tanıtması ve yepyeni oyuncu aksesuarlarıyla pek çok büyük oyunun deneme şansı, oyunculuğun geleceğinin de hissedilmesini sağladı.

» Dürüst davranmak gerekli ve kaliteli beklentilerinizi çok üzerindaki.



AİLE BOYU OYUN

Fuarın en güzel yanlarından biri torunlarıyla gezen büyükannen ve büyükbabaları, çocukları yeni bir oyunu denerken sohbet eden ebeveynlerle (ya da tam tersi!) ve her yaşta ortak tutkusunu oyun olan insanlarla dolu olmasıydı. Çoğunluk tahmin edildiği gibi gençlerden oluşsa da, genel kanının aksine yetişkin birey sayısı da olağanüstüydü. Oyunculuğun aslında yaşa bağlı bir şey olmadığını ne kadar anlatmaya çalışsak da böyle bir ortamda herkesin bunu kendi gözleriyle görebilmesi çok ayrı bir etki yaratıyor elbette. Yaş, cinsiyet ya da başka türlü gereksiz ayrımların yapılmadığı bir atmosferde solumanın tadını çıkarırdık.

OYUN PIYASASININ BULUŞMASI

Tabii iş de konuşuldu GIST'te. B2B taralı, yani ziyaretçilere açık olan sürece boyunca arka planda devam eden kısım hem yabancı firmaların yerlerle buluştu, hem de oyun sektörünü bir araya getirme, taleplerini karşılamak, bağımsız yayıncılara iş anlaşmaları yapmak ve yayıncı bulma imkanı verdi. Fuarın çok fazla görünmemesine karşın en önemli kısımlarından biri de bu bağlantıyı özelliğiydi. Geçtiğimiz seneye göre ciddi anlamda gelişme kaydedilen yönlerden biri de buydu ayrıca. Daha fazla firmanın katılımı da böyle böyle sağlanıyor zaten. Ayrıca 1 Şubat Çarşamba günü gerçekleştirilen GIST Konferansları da gayet faydalıydı.

GIST YALNIZCA ZİYARETÇİLER İÇİN DEĞİL, YERLİ VE YABANCI OYUN SEKTÖRÜ İÇİN DE OLDUKÇA ÖNEMLİYDİ.



» 4 günde 4000 kişiyle panelist de yapıldı. Tarih: atlatırdan konusmacılar çağırıldı.



ÖMER AKDAĞ

#OYUNGEZERGİST'TE

GİST'in kendisi keyifli, enerji doluydu ama bizim için de sanki ayrıca bir güzel geçti.

Öncelikle hemen girişteydi standımız, fuara gelen herkesin ilk önce bizi görüyor olması tatlı bir histi. Hem belki "Aa Oyungezer diye bir dergi varmış" diyenler olmuştur, yeni okur kazanmışızdır arada :pups:

Bir canlı yayın maceramız oldu her şeyden önce. Ne yalan söyleyeyim, ya çıkacak teknik arızalardan ya da canlı yayını tecrübesi pek olmayan insanlar olmamızdan kaynaklı patlayacağını düşündüm en başta ama hiç de öyle olmadı. Başta kamera arkasındaki Yasin ve Cem'in ve de kamera önündeki Emre ve Baran'ın sayesinde çok da keyifli yayınlar yaptık. Ha tabii önce "Ya ben kamera karşısında rahat değilim" ayakları yapan,

sonradan kafamı çevirip baktığımda yere uzanıp yabancı cosplayer'larla geysiklere daldığını gördüm Nurettin'i de unutmadık.

Arada kendi aramızda alakalı alakasız muhabbetler çevirdiğimiz de oldu ama daha çok röportajlarla geçti canlı yayınlar. Katılımcılar gelip fuarı nasıl bulduklarından, hangi oyunları oynadıklarından bahsettiler; cosplayer'lar yaptıkları şeyin keyifli yanlarından ve zorluklarından söz ettiler... Sayısız başarılı Türk cosplayer'ın yanı sıra Enji Night, Leon Chiro gibi dünyaca ünlü isimleri de ağırladık stüdyomuzda. Özellikle Nurettin'le Leon arasında enteresan bir kimya oluştu ama hayırlısı bakalım (Youtube kanalına da koyduk videoyu bu

arada, izlemek isterseniz:

tinyurl.com/ogz-113-cosp.

Onun dışında eski Oyungezer insanlarıyla birlikte tekrardan kamera karşısına geçmek de güzeldi tabii ki. Serpil ve Tuğbe'nin kolundan tutup getirdiği Sinan neler yaptığınan bahsetti mesela. Sarp bir görünüp kayboldu (önümüzdeki ay FYP oynatıyorsun bize değil mi Sarp!). Ondan sonra Enis de uğradı, ex-ekürisi Emre'yle karşılıklı gözyaşlarına boğuldular (yalan). Daha mı sık beraber video çeşsek, ne yapsak?

(Sinan'ın video şu: tinyurl.com/ogz-113-sinan)

Enis'in video da şu oluyor:

tinyurl.com/ogz-113-enis)

Elbette ki GİST'te standı bulunan birçok oyun geliştiricisi dostumuzu da konuk ettik. Geliştiricileri oyunlardan, hedeflerinden ve daha birçok şeyden bahsettiler. Arada eSpor takımı Crew da uğradı yanımız. GİST etkinliğinin düzenlenmesindeki başrolleri paylaştan Cevher ve Meriç Eryürek, Wargaming'in Avrupa Sözcüsü Tom Putzki gibi önemli isimleri ağırlamak da ayrıca gurur vericiydi (aslında ben size hepsinin özeti olduğunu bir video linki vereyim mi en güzeli:

tinyurl.com/ogz-113-ozet)

"Canlı yayın dışında neler yaptınız peki?" diye sorarsanız... İki tane televizyonumuz vardı, açtık birine FIFA'yı ötekine PSVR'i, insanlar gelip geçip oyunlar oynadılar. Ama buradan FIFA'da maç yapmadan önce çıkartmadan bir yarıyı 10 dakikaya ayarlayan arkadaşlara sesleniyorum; ya birader oturup saatlerce maç etmeye mi geldiniz koca fuara yahı ^.^ PSVR oynatıyor oluğumuz da bayağı ilgi gördü yalnız bu arada. Her yaştan oyuncunun bu yeni oyun teknolojilerine ilgi duymasını görmek güzeldi, sayısız insana kısa süreyle de olsa daha önce tatma fırsat bulamadıkları bir şeyi denetebilmisi olmak güzel hissettirdi. Çoğu insan da gayet sevdali olsa, buradan Sony'ye sesleniyorum, PSVR satışlarının biraz komisyon ateslerizin artık!

Bunların dışında yaptıklarımız içinde en uzun uzun bahsedilmeysi ama en güzel şey, gelip geçenlerle muhabbet etmekti elbette ki. Her ne kadar karşı standan gelen bin desibelik sesler arasında boğazlarımız biraz tahır olsa da gelip oyun, film, anime, her türlü muhabbet çeviren herkese selam olsun. Semeye de bekleriz kesin.



ZİYARETÇİ
SAYISI
82,417



OYNANABİLEN OYUN
SAYISI: 87



TURNUVALARDA
DAĞITILAN
TOPLAM ÖDÜL
263.000 TL

ÖDÜLLÜ TURNUVA SAYISI: 5



KATILAN
FİRMA
SAYISI
29



GÖSTERİLEN
BAĞIMSIZ
OYUN
SAYISI 30



FUARA KATILAN
ÜNLÜ SAYISI 410



KATILAN BASIN
MENSUBU SAYISI: 509

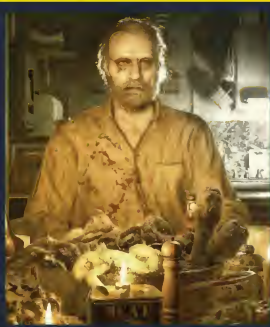
*Yukarıdaki istatistikler yalnızca fuarın normal ziyaretçilere açık olan B2C kısmına aittir. Turnuvalarda dağıtılan ödüllerin tamamı nakit değildir. Dolar cinsinden dağıtılan ödüllerin değeri güncel kurla TL'ye çevrilmiştir.



BU AY Ne oldu?

ŞUBAT AYI GİBİ BİR ŞUBAT AYINI GERİDE BIRAKIRKEN SAYFANIN BÜYÜK KISMINI GÜZEL HABERLERİN KAPLIYOR OLMASI NASIL SEVİNDİRİYOR BENİ ANLATAMAM. ASLINDA BİRAZCIK DA HİLE YAPIP CAN SIKACAK BİR İKİ HABERİ BURAYA ALMAMAYI TERCİH ETTİĞİMİ DE İTİRAF EDEYİM AMA GÜNLÜK HAYATTA ZATEN YETERİNCE KÖTÜ HABER ALIYORUZ, BARI BURASI BİZE KALSIN DEĞİL Mİ? DOLANDIRMADAN BOLCA OYUN DUYURULU, BİRAZ DEDİKODULU, UMUT VAADEDEN HABERLERLE DOLU ŞUBATIMIZA BİR BAKALIM.

✓ TARIK KAPLAN



1

Resident Evil 7'nin korsana karşı koruma için kullandığı **Denuvo**, oyunun çıkışından 1 hafta sonra kınıldı. Daha da kötüsü **Denuvo**'nun sitesinde bir hata sonucu firmanın maileri, firma çalışanlarının iletişim adresleri gibi bilgiler yayınlandı. Gidışatları pek iyi değil gibi ama bakalım.



2

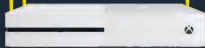
Bir sürü çıkış tarihi açıklandı bu ay! **Crash Bandicoot**'ların yeniden yapımı **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** 30 Haziran'da çıkıyor örneğin. **Syberia 3** için de en nihayet bir tarih geldi: **20 Nisan**. 10 Mart'ta PS4 için çıkış yapacak olan **Nier: Automata**'nın PC sürümü de aynı gün çıkacakmış ayrıca.

3

Steam'ın pat-ronu **Gabe Newell**, daha önce de olduğu gibi **mod yapımcılarına para ödemesi** konusunu yeniden gündeme getirdi. Daha önce bu konudaki girişimlerinin başanmadığını itiraf etse de konunun peşini bırakmaya niyeti de değil kendisi: tinyurl.com/ogz-113-newell

4

Microsoft'un bu nesil kon-sol piyasasındaki en son kuzu olacak **Xbox One Scorpio**, E3 2017 fuarında gösterilecek gibi görünüyor. 11 Haziran tarihinde yapılacak Microsoft basın konferansında gözler yeni Xbox'ı arayacak. Yanında şöyle şahane oyunlar da duyurulursa tadından yenmez.



5

League of Legends in 3 kez şampiyonluğa ulaşan tek takımı SKT T1'in yıldız oyuncusu **Faker**, ilk kez Twitch üzerinden yayın yaptı bu ay ve aynı anda da bireysel bir yayındaki izleyici rekorunu kırdı. 245 bin kişi aynı anda izledi yayını, neredeyse bir il nüfusa yani (koca Bayburt 90 bin ey Tanrı! - Ö).



6

Bahar aylarında Steam'ın bağımsız geliştiriciler için en önemli hizmetlerinden biri olan **Greenlight** sisteminin değişmesi planlanıyor. **Steam Direct** adındaki yeni sisteme geçildiğinde yapımcıların bir kez değil, her oyun için ayrı ayrı para ödemesi gerekecek. Steam'ın değişimleri hız kesmiyor anlayacağımız.

7

Playstation Now in PS3 ve Vita için kaldırıldığı açıklandı. Yani bulut üzerinden oyun yayını sağlayan hizmet artık yalnızca **PS4 ile PC** arasında olacak. Şansımıza mıdır bilmiyorum, bunu kullanıma hiç karşılaşmadım şu ana dek.



8

Son oyunuyla bazı iyileşmeler gösterse de genel bir hayal kırıklığı yaratan ve satış rakamlarında da yapımını memnun etmeyen **Call of Duty** serisi özüne dönmüyor gibi duruyor. Yeni CoD oyununu yapacak olan **Sledgehammer Games**'in başındaki **Michael Condrey**, Twitter'dan verdiği cevabla yeni **Call of Duty**'nin "yerde" geçeceğini söyledi. Haydi tekrar heyecanlanalım CoD denince, yaparsınız!

9

Bethesda adeta motor takması öğrendiğimizize göre, Stüdyo şu aralar tam 7 ayrı proje üzerinde çalışıyor. Bunların biri **Fallout 4 VR**, biri **Skryim**'in **Switch** versiyonu. **Todd Howard** bir mobil oyun üzerinde çalıştıklarını ve iki projenin de Bethesda tarzı oyunlar olduğunu ama şu ana kadar yaptıkları her şeyden de büyük olacağını ekledi.



10

Just Dance'in 2017 Dünya Kupası (evet, böyle bir kupa varmış) sonuçlandı ve şampiyon 16 yaşındaki **Umutcan Tütüncü** oldu! Tebrikler! Ama şans tabii... Zira Ömer bizim partide **Just Dance** kaskarlen sakatlanmış **Umutcan** zor alırdı kupayı.



11

Biraz da dedikoduya girelim, oyun dünyası sever bunları bilirsiniz. **Pewdiepie** (kim olduğunu anlatmaya çalışmıyorum artık) **Fiverr** adlı site üzerinden iki kişiye ellerinde "Tüm Yahudilere ölüm" yazan bir pankart tutmaları için kiralayıp bunun videosunu yayınlınca, Youtube'a özel programı "**Scarce Pewdiepie**"'in gelecek sezonu iptal edildi ve Disney'e ait **Maker** stüdyosu da artık kendisiyle çalışmayacağını açıkladı. Yorumlar falan girila, tahmin edersiniz: tinyurl.com/ogz-113-pewdiepie. Şu da kendisinin yanıtlı videosu: tinyurl.com/ogz-113-pewdiepie2

12

Yapımına başlanan sürüyle oyun var! **Payday 3** geliştirilmeye başlandı, **FTL**'in yapımcısı yeni oyunu **Into the Breach**'i duyurdu, **Project Cars 2** resmîleşti, **NFS**'nin yeni oyununun 2018 mali yılında geleceği öğrenildi, **Square Enix**'in **Hideo Baba**'yla yeni bir oyun yaptığı açıklandı (Kojima değil, soyadı Baba). Sonbaharda da **Dungeons 3** var...

13

Nintendo Switch'in olması gerekenden çok daha erken bir kutu açılış videosu yayımlandı bu ay. Videoyu yayınlayan kişi ürünü satın almıştı ama sonradan aldığı ürünün aslında bir dağıtımcıdan alındığını ortaya çıktı. Polls soruşturma başlattı, **Switch** çağındığı yere lade edildi. Bizler de yeni konsolun kutu açılış birkaç gün erken görmüş olduk. Hayatımızda çok bir şey değişmedi yanı.



14

Bu yıl 20'isi düzenlenen **DICE 6'dü**lerinde Yılın Oyunu ödülünü **Overwatch** kaptı. Şaşırdık mı? Hayır, Onunla birlikte 4 ödül kazanan diğer bir yapım da **Uncharted 4** oldu. Tüm ödül sahiplerine suradan bakabilirsiniz: tinyurl.com/ogz-113-dice-odul

15

Haziran ayında gerçekleşecek olan **E3 2017** bu yıl ziyaretçi girişine de tamamen açık olacak, buna karşın yalnızca **15 bin** adet bilet basılacağı duyuruldu. Ucuz da olmaz şimdi onlar.

16

Konfetiler nerede? **CD Projekt RED**'in piyasaya değeri **1.6 milyar doları**, dolayısıyla da Japon devi **Capcom**'u geçtili Biz niye bu kadar seviniyoruz? E biri kazancaksa onlar olsun da bu gözler daha çok şahşere görsün diye tabii



NURETTİN TAN

OCULUS'UN GERÇEK BABASI KİM?

Kıymete binen Rift'in vesayet kapışması

Herkesin kahramanı vardır. Hatta bu kahramanlar hayatımıza sadece belirli alanlarda girmekte kalmaz, yaşamızın her bir köşesine yerleşirler. Sizin de kendinize örnek aldığınız ya da en azından saygı duyduğunuz tanınmış kişiler mutlaka vardır. Misal çocukken idolüm Kara Şimşek'in sürücüsü Michael (David Hasslehoff) idi (fotoğraflarda onun gibi poz vermeye çalışırdım hehe), Michael zamanla yerini Örümcek Adam'a bıraktı, o bayrağı başkasına devretti ve hikâyeye böyle devam etti. Şu anki yaşamda ve oyun piyasasında baz aldığımız o kişi John Carmack oluyor. Olağanüstü zekâsı onu garip davranışlarını insanı yapıp egosunu göğe çıkarmış olsa da, kendisi sadece

Doom ve Quake'in yaratıcısı olmakla kalmamıştır. Half-Life, Medal of Honor ve Call of Duty'de bile onun yazmış olduğu bazı motorlar kullanıldı ki, bu onun oyun dünyasına yaptığı inanılmaz katkılarını sadece bazılar... John Carmack şu anda Oculus VR Inc.'te Teknoloji Müdürü olarak çalışıyor ve eski çalıştığı şirket Zenimax'ın açtığı 4 milyar dolarlık bir tazminat davası yüzünden başı belada, Hatta beladaya diyeyim, zira dava yakın zamanda Zenimax lehine sonuçlandı ve Carmack sonuca ateş püskürdü.

Her şey esanevî şirket id Software'nin ZeniMax'e satılmasıyla başladı. Biliyorsunuzdur belki, ZeniMax Dishonored'ı yapan Arkane

Studios'un ve Bethesda Softworks'ün bağlı olduğu ana şirket. Zaten bana göre Carmack'ın en büyük hatalarından birisi zamanında id Software'lden çıkarmış olmasıdır. Buna sebep olarak id Software'nin Activision gibi kendine ait FPS markaları olan firmalarla çalışmadığını, çünkü bu şirketlerin kendi patentlerine odaklandıklarını belirtmişti zamanında. Sonunda da ZeniMax ile mutlu şekilde anlaşmıştı. Ama bu mutluluk Oculus Rift çıkana kadar sürecekti...

SAHAL GERÇEKLİK UZAK DEĞİL, SADECE DESTEK ARIYOR

Olayların başlangıcı şu şekilde: Carmack sanal gerçeklikte halihazırda ilgilendiği bir forumda

Oculus'un kurucusu **Palmer Luckey**'le irtibata geçiyor. Luckey, ellerindeki prototipi Carmack'e gönderiyor ve ZeniMax'e delayli teslimleri de bu şekilde başlıyor. Luckey umutlu, Luckey kendini şanslı hissediyor çünkü geleceğin oyun teknolojisi olarak değerlendirdiği sanal gerçeklik başlıkları için piyasanın en önemli isimlerinden John Carmack'ın ve onun arkasındaki büyük firma ZeniMax'ın desteğini alacağını düşünüyor. ZeniMax projeye ilgi göstermesine gösteriyor ama Luckey'nin beklediği heyecan düzeyinde değil... Doğrusunu söylemek gerekirse ZeniMax dahilinde onunla aynı heyecanı paylaşan bir tek John Carmack var. Dolayısıyla firma da, üstüdü Oculus'la ilgilenmesi için tek başına projeye atıyor... Yani koca proje için başka personel ayırmıyor ve daha o an sanal gerçekliğe çok da sıcak bakmadıkları anlaşılıyor. Bu dönem boyunca Oculus'un kurucusu Luckey'nin de inkâr etmediği şekilde Rift'in geliştirilmesinde John Carmack'ın büyük katkısı oluyor. Tek başına göre-ye çıkan Carmack gelecek gördüğü bu teknoloji için bireysel olarak kafa patlatıyor. Nihayetinde ZeniMax ile Oculus masaya oturuyor fakat anlaşmaya varamıyorlar. ZeniMax tarafının söylediğine göre Oculus yan yana ortaklığı kabul etmediği için anlaşma olmayor.

Akabinde Oculus Kickstarter'da kendine destek aramaya başladı ve daha bir gün bile dolmadan hedefledikleri paraya ulaştılar. John Carmack ZeniMax'ın yetersiz desteğinden sıkılmak için firmayı bırakarak Oculus VR Inc'e geçmeyi tercih etti. Bütün bu dediğim olaylar 2013 yılında yaşandı (Kickstarter 2012 gerçi) ve bu süre boyunca ZeniMax dava açmayı aklından bile geçirmeli... Ta ki... Ne hikmetse Facebook,

Oculus VR Inc'i 2014 yılında 2 milyar dolar ödeyerek satın alana kadar...

Muhtemelen sanal gerçeklik pazanının patlayacağını düşünüp gerekli desteği vermekten çekince duyan ZeniMax, VR teknolojisinin giderek önem kazanması ve Facebook gibi devasa bir şirketin Oculus'u satın almasıyla elinden kaçır-dığı fırsatın ne olduğunu yavaş yavaş anladı. Bu yüzden Oculus'un yaratılmasında çok önemli katkılarda bulunduğunu iddia ederek, Oculus VR Inc'e cihazın tüm haklarının kendilerine geçmesini talep eden 4 milyar dolarlık bir dava açtılar. Heyhat, dava Oculus ve ZeniMax arasında dönmekten çok John Carmack ile ZeniMax'ı karşı karşıya getirmişti. Çünkü Zeni, Carmack'ı kendileriyle çalışırken cihaz için hazırladığı kaynak kodlarını şirketten ayrılırken çalmakla ve hatta davanın açılacağını duyduğunda bilgileri sızılme suçluyordu.

KIZISAN LİŞKİLER

Dava süresince iki taraf arasında sık sık ateş-malar oldu, hatta Facebook'un kurucusu **Mark Zuckerberg** de dava sürecine katılarak ifade vermek zorunda kaldı. Dava kayıtlarında söyle-diği iddia edilen şeyse: ZeniMax'ın yoktan var etti-ği bu şikâyetin aslında Oculus'un ne kadar önemli bir firma olduğunun ispatı olduğuydu.

Oculus cephesiyse kendilerine açılan sabır ve illeri görüştürten yoksun, uzmanlıktan uzak insan-ların cihazları üzerinden kâr sağlamaya çalışma-larının üzücü olduğu belirtmişti. Carmack ise... Sessizdi... Ta ki dava sonucu açıklanana kadar...

Çünkü Oculus davayı kaybetti ve ZeniMax'e

500 milyon dolar ödemek zorunda kaldı. Carmack Facebook'tan yazdığı uzun mesajında (ki çok Facebook kullanmaz, profili herkese açıktır, yazdıklarını görebilir ve kendisini takip edebilirsiniz) mahkeme bilirkişisinin konuya hâkimiyetine ateş püskürdü. Bunu rahatlıkla anlayabiliyorum çünkü Carmack sektörde bulun-an en tecrübeli insanlardan birisi... ZeniMax'te kullanılan kodla Oculus Rift'te çalışmaya başla-dığı kodlar arasında bağlantı olmadığını, Oculus çalışanlarının id'in C++ VR kodunu kullanmadık-larını ve bu yüzden mahkeme atanan bilirkiş-i'nin ilki alakasız kodun DNA'sını değiştirerek nasıl birbirine benzetebileceğini dinlemeyi merak ettiğini belirtti. "Ayağa kalkıp "Yalan söylüyorsu-nuz" diye bağırarak ve bir bilgisayar bilim insanı olarak kendisinin kodlama mitolojisine mey-dan okumak istediğini hissettim" diye belirtti üzerine. Carmack'a göre bilirkişinin anlattıkları o kadar aptalcaydı ki torununun mafya tarafından kaçırdığını ve bu yüzden zorla fikir belirtmek zorunda kaldığını düşündüğünü bile söyledi.

Sonuç değişmedi ve Oculus kaybederek 500 milyon dolar ödemekle cezalandırıldı. ZeniMax ise "Oculus Rift'in ZeniMax teknolojisi üzerine kurulduğu ispatlanmıştır" diye bir açıklamaya yaptı. Teknolojinin bütün yükünü Carmack tek başına çekmişken o esnada ZeniMax çatısı altında çalışıyor olması, elbette teknolojinin bu firmada yeşerdiği anlamına gelmiyor. Lakin olan oldu ve Oculus kaybetti... Elbette 500 milyon Facebook rahatlıkla ödeyebilir ama bu zaran karşılamaları için hem Carmack'ın hem de Oc-u-lus VR Inc'in sıkı çalışarak beklentilerin üzerinde işler çıkarması gerekcek.

BÜTÜN BU DAVALARIN DA OCULUS PİYASANIN EN DEĞERLİ SANAL GERÇEKLİK CİHAZLARINDAN BİRİ OLDUKTAN SONRA BAŞLAMASI GERÇEKTEN MANİDAR.



John Carmack gibi dahi bir zihinden çıkan fikirlerin dava konusu olması üzücü ama beklenmedik değil.



Arada bir bilerek tur kaybetmek ve rakibinizin elindeki kartları tüketmeye çalışmak The Witcher 3'ten beri değişmemiş ve hâlâ işe yarayan nadir taktiklerden biri.



GWENT

Kağıt üzerinde canavar avı

■ CAN ARABACI

Sakin bir geçeydi. Dışında hana ismini veren meşhur 7 kedinin kuduruşunu ve ara ara tsızlaşmalarını duymak mümkündü. Hanın kapısı sertçe açılınca kapının yanında miskin miskin kendini yalayarak iki kedici kaçtı. İçeri beyaz saçları kanla lekelenmiş, sırtında iki küçük asılı bir adam girdi. Kemerindeki kancaya üzerinden hâlâ kanları damlayan bir lekker kafası astıydı. Bu korkunç görüntü karşısında bütün han genişmişti. Bu bahsettikleri a witcherlerden biri almalıydı. Geriğilim zihli mutant gözlerini bana dikip masama yanaştığında daha da arttı. Nekker kafatasını kancadan çıkartıp masanın kenarına koydu ve gözlerinin içine baktı. Gözleri bir kedininki gibi incedi. Sonra bana hiç beklemediğim a saru-yu sordu: "Biraz Gwent oynamaya var mısın?"

The Witcher 3 oyuncular ikiye ayrılır derler: Oyunun kendisi kadar Gwent'e de kapılmış olanlar ve bu kart oyunundan mümkün olduğunca uzak durmaya çalışanlar. Eğer ilk kesimden seniz hayatına mini bir kart oyunu olarak başlamsa alan Gwent'in büyüyüp koca bir oyun haline gelişini de sevinçle karşılaştıysanız zaten. Ben şahsen oyunun fiziksel ek paketleriyle gelen

destemi kucaklamış ve geçtiğimiz Gamescom'da oyunu denedikten sonra daha da heyecanlı olmuştum. Ancak nedense kapalı betaya en baştan davet edilmeme rağmen bu yazıyı üstlenene kadar başına çok da aturasım gelmedi. Neden mi? Cevabı birazdan...

Aslında ana mantığı hâlâ aynı Gwent'in: Kendinize bir deste türü seçip sonra a destede olmasını istediğiniz kartları belirliyorsunuz. Rakibinizden yüksek puanı elde etmeye çalışıp, iki tur kazandığınız zaman da galibiyetle sonraki maçlara doğru yol alıyorsunuz. Gayet tanıdık aslında, değil mi? Değil... Çünkü bu ana mantık dışında neredeyse herşey tamamen değişmiş durumda. Eski taktikleriniz, eski mekanikler bu yeni Gwent'te işe yaramıyor ve tamamı çok daha kompleks bir hale gelmiş.

The Witcher 3'teki deste fraksiyonları burada da yine kendini gösteriyor ancak aynaysız şekilleri bir hayli farklı. Mesela ben Northern Kingdoms'da Spy kartlarını kullanarak ilk elden elimi güçlendirerek kartları çekip, mümkünse rakibe kart harcatıp ilk turu bilerek kaybettikten

sonra ikinci ve üçüncü turlarda asıl gücümü gösterme üzerine bir taktik izledim genelde. Buradaya Spy kartlarının işlevi komple değişmiş olduğundan bu taktiği yapmak imkânsız. Sadece Spy kartları değil, çoğu kartın işlevi de farklı zaten. Artık kartların Bronze, Silver ve Gold olmak üzere üç seviyesi var mesela. Çoğu yeni mekanik de bu seviyelerin üzerinden dönüyor. Gold kartlara herhangi bir müdahalede bulunamıyorsunuz ancak Silver ve Bronze olanları güçlendirmek ya da zayıflatmak mümkün.

CD Projekt RED'in söz verdiği, lakin betada denemediğimiz için merakla beklediğimiz bir diğer özellikle senaryo modu. The Witcher 3'ün yazar takımından ufak bir ekip Gwent için ayrı bir senaryo yazmaya oturmuşlardı son baktığımızda. Bu modda destelerimizi kurmak için gerekcek bazı temel kartları da kazancağımız ve oyunun Pay-2-Win'i desteklemeyeceğini söylemişlerdi. Açıkçası oyunun verdiği günlük görevlerde kazandığınız maç değil de raundları sayıyor olması ve her fırsatta size bir şeyler hediye ediyor olması güzel; ancak yine de sağlam bir deste kurmadan önce oyuna birkaç saat yatırım yapmanızı gerektirmesi ve şimdiden çok hızlı değişen meta durumunu takip etmek durumunda bırakılması biraz daha ciddi ve rekabetçi oyuncuları hitap ediyor gibi duruyor açıkçası. Yine de umudunuz sönmesin; zira CD Projekt oyuncuları her zaman dinleyen bir firma ve bunu beta aşamasında da kanıtladılar. İster ciddi ister casual olsun, eninde sonunda herkese hitap edecek bir Gwent'in piyasaya çıkacağına dair pek bir kuşku yok.

AYIN EZENİ:
ONUR KAYA



Oyunun en çoktulu anı ve hayır, bu bir spoiler değil.



Olmasa da olur



Gelese de oynasak!



Oluyoruz res!

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ

ÜZGÜNÜM MARIO AMA PRENSES BAŞKA BİR METROPOLDE

SUPER MARIO ODYSSEY

Şehir mantarları

ÖMER AKPAŞA



Wii U'nun çıkışının ardından oyuncuları tam teşekküllü bir Mario için bir yıl beklemek zorunda kalmışlardı, Switch'te öyle olmayacak neyse ki, yalnızca birkaç ay bekletecek. *Super Mario Odyssey* şimdiye kadar gördüğümüz bütün Mario'lardan iki açıdan çok farklı.

Birincisi oyun dünyasını yaratırken gerçek dünyadan ilham alınmış. 90'ların başında Philips CD-i için yapılan ve iptal olan *Wacky Worlds* diye bir oyun vardı, onu saymazsak bu gerçek dünyadan ilham alma olayı Mario serisi için bir ilk. Bunu taze bir hava olarak mı göreceğiniz yoksa irite edici olarak mı bulacağınız size kalmış. Hoşnut olmayan insan sayısı az değil ama hoşnut olmamak

derken "keşke böyle olmasaydı ama Mario sonuçta, kesin süper olur" minvalindeki yorumlardan bahsediyorum. Yoksa bu tercih nedeniyle oyunu dışlayan Mario sever pek göremezsiniz.

İkinci konuya *Odyssey*'nin açık dünya yapısında olacak olması. Bu durum seri için ilk değil ancak çok uzun zamandır bu şekilde bir tercih yapmıyordu Nintendo. Şahsen son çıkan *3D World*'ün özene bezene işlenmiş bölümlerini düşününce açık dünya yapısının Mario'ya o kadar da yakışmayacağı gibi, temelleri çok da sağlam olmayan bir izlenime sahibim. Ancak en sevilen (ve benim oynamadığım) Mario'lardan *Super Mario 64* ile *Super Mario Sunshine*'in bu yapıda

olduğunu düşününce... Sanırım bu izlenimдіmi kısık sesle dile getirmek daha iyi olacak.

Odyssey hakkında o kadar da fazla şey bilmiyoruz şu an için. Bildiğimiz en önemli şeylerden biri nasıl *3D World*'de kedilik ön plandaysa burada da Mario'nun şapkasının oynanışta temel bir yere sahip olacak olması. Silah veya platform basamağı olarak kullanılabileceğiz kendisini.

Ne olursa olsun bu ana *Super Mario* oyununun mükemmel çıkarması tarihte görülmemiş bir şey, onu da unutmamalıyım. Hem yenilikçi bir konsol olan Switch'te oldukça uygun olacağı benzer oyun, göreceğiz bakalım.



YÜR: Platform / Macera YAPIM: Nintendo EPD DAĞITIM: Nintendo PLATFORMLAR: Nintendo Switch ÇIKIŞ TARİHİ: 2017 son çeyrek

● TÜR: Macera ● YAPIM: Rare Ltd ● DAĞITIM: Microsoft Studios
● PLATFORM: Win, X-One ● ÇIKIŞ TARİHİ: 2017

SEA OF THIEVES

Microsoft en son elini yeni bir konsepte attığında, bu oyun *Ori and the Blind Forest* olmuştur ve *Ori* her açıdan çok başarılı bir yapımla karşımıza çıkmıştı. Şimdi de *Sea of Thieves*, Microsoft'un elinden tuttuğu bir başka konsept olarak büyük umutlarla çıkıyor karşımıza.

Sea of Thieves, açık dünya konseptini korsanlarla harmanlayan ve bunu yaparken de farklı oyuncularla sözlü aynı gemide, grup halinde harekete zorlayan ilk oyun. Geminizi hareket ettirmek için birine, yelkenler için birine, toplar için başka birine ihtiyacınız var. Şanssız tayfalarla alt katta delik tamir etmek zorunda, online miçluk keyi zirvede olacak yani.

Şu ana kadar elimizdeki bilgilere göre sahip olabileceğiniz bu grup en fazla 6 kişiden oluşabiliyor. Geliştiriciler sanıyorum ki 6-7 kişinin üzerine çıkmaya pek hevesli değiller zira bunun sosyal etkileşimi düşürüp "aşiret" gibi davranmayı teşvik edeceğine düşünmüşler ki benim korkum da oyunun bu hale gelmesi. Yine de çok kişili oynamak zorunda değilsiniz. Tek başınıza bir gemi de alabileceğiniz ancak sınırlı sandığı gibi bir şey olacak o. Olmazsa da tek başınıza delikleri kapatmayı mı yoksa düşmanın başında gözyaşı mı dökmeyi mi tercih edersiniz onu bilemem.

Oyunda tek derdiniz başka korsanları alaşağı etmek değil elbet. Elde edeceğiniz haritalarla hazine avcılığı yapacaksınız ama dikkatli olmanız gerek; başka bir korsan grubu size saldırabilir ve lanet olası silahlar tek atıyor. Yine de, sanırım hiçbir şey hazinenizi saktıktan sonra meyhaneye gidip bir-iki şişe romla sarhoş olmak kadar güzel olmayacaktır. Evet, o da var!

Öte yandan detay düzeyini bilmesek de geminin içini düzenleyebileceğiniz ve bunu yaparken kullanacağınız eşyaları oluşturabileceğiniz bir "crafting" sistemi olacak. Özelleştirme bununla sınırlı değil, karakter özelleştirmelerinin de mümkün olduğu kadar detaylı olacağı belirtilmiş.

Yakındaki oyuncularla görüşmek için sesli chat sistemi de olacak ancak haritanın büyüklüğü muamma. Böyle bir konsept için devasa bir harita gerekli, olacak mı göreceğiz. Sonuçta *Sea of Thieves*, deniz kokusunu sevenlerin merakla beklemesi gereken bir oyun. Takipte kalmanızı öneririm. ■ BÜĞRA



XENOBLADE CHRONICLES 2

Xenogears'ın ruhani devamı olan *Xenosaga*'nın ruhani devamı olan *Xenoblade*'nin ruhani devamı olan *Xenoblade* X'in değil de, bir önceki adıma geri dönülerek *Xenoblade*'nin direkt devamı niteliğindeki *Xenoblade 2*, Batı'daki adıyla *Xenoblade Chronicles 2* duyuruldu geçen ayki Nintendo Switch lansmanında.

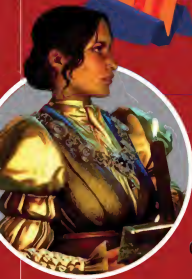
Nintendo'nun *Final Fantasy*'sı büyüyle bakılabileceğimiz *Xeno* serisinin bu yeni oyunu, dediğim gibi, *Wii*'ye çıkan *XC*'nin devamı. Bu kez ilk oyundakinden farklı bir karakteri yöneteceğiz ve "Elysium"u bulmak için dünyayı araştıracağız. Son çıkan *Xenoblade Chronicles X*'hikâyesinden çok "dünya" odaklıydı ama ilk *XC* daha hikâye odaklı bir yapımdı, *XC2*'nin onun devamı olduğunu düşünürsek yine sürükleyici bir hikâye bizi bekliyor demektir. Ama *XCX* sevenleri de hayal kırıklığına uğrattıracaklarını sanıyorum, dünyası yine muhteşem olacaktır.

Multiplayer özelliklerinin olmayacak olması biraz üzdü ama. Bir de önceki oyunlardan daha "chibi", yani biraz çocuksu bir karakter tasarımı tarzı var gibi görünüyor *XC2*'nin. İlk başta çok sempati besleyemedim ama alışırlı herhalde. Monolith Soft işini bilir. ■ ÖMER

● TÜR: RYD ● YAPIM: Monolith Soft ● DAĞITIM: Nintendo
● PLATFORM: Nintendo Switch ● ÇIKIŞ TARİHİ: 2017

O NİYE
ÖYLE
OLDU?

BU NİYE
BÖYLE
OLDU?



Neredeyse her büyük oyunun çıkışında çeşitli problemler, sunucu sıkıntıları, keyif kaçırıcı para politikaları görmeye alıştığımız, buna karşın akılda kalıcı bağımsız yapımların piyasada gözle görülür bir yer elde ettiği şu günlerde, oyun dünyasının yapım açısından çok farklı ama hedef kitlesi aynı olan bu iki deryasına bir bakalım, birbirlerinden neler almışlar, neler alabilirler konuşalım istedik. Küçükçök ekiplerin kocaman tartışmalar döndürdüğü O Nive Öyle Oldu'ya hoş geldiniz!

AYIN KONUSU: AAA VE BAĞIMSIZ OYUNLARIN BİRBİRİYLE ETKİLEŞİMİ
AYIN TARTIŞMACILARI: M. İHSAN TATARI, NOYAN AKATLI, ÖMER AKDAĞ

SORU: İYİCE COŞUP GÜRLEMEKTE OLAN BAĞIMSIZ OYUN PİYASASININ, ESKİDEN OYUN DEYİNCE İLK AKLI-MIZA GELEN AAA YAPIMLARA NE GİBİ ETKİLERİ OLDU?

M. İHSAN: Bence hiçbir etkisi olmadı. Çünkü AAA diye tabir ettiğimiz oyunlara baktığımızda çoğunlukla hepsinin benzer, "satış garantili" formüller kullanmaya devam ettiğini görüyoruz. Aksiyon dozu yüksek FPS'ler, açık dünya RYO'lar, canavar grafikli yarış oyunları vs. Öte yandan bağımsız oyunların piyasayı ve oyuncuları yönetimini değiştirdiğini düşünüyorum. Çünkü büyük firmalar garanti formüllere yönelirken bağımsızlar yeni şeyleri denemekten, deneysel işlere girmekten hiç ama hiç çekinmiyorlar.

Hâli böyle olunca da insanlar bağımsızlara daha çok yönelir oldu. Mesela ben... Geçen yıl oynayıp da keyif aldığım oyunların düşününce aklıma gelen bağımsızların sayısı AAA'lardan çok daha fazla. AAA'lar ise (The Witcher gibi istisnalar hariç) artık eski tadı bana vermez oldu. Hep aynı şeyi yapıyorumuz gibi geliyor, sıkılıyorrum.

NOYAN: Açıkçası konu hakkında çok olumlu düşünmemse de "hiçbir etkisi olmadı" yarısının içini biraz olumlu yönden açmak istiyorum. Öncelikle benim bile bağımsız yapımlara karşı "adi sani bilinmeyen, bir iki insanın tasarladığı, piksel grafikli, müzikli oyunlara vakitim yok"

şeklinde birtakım önyargıları vardı. *Banished*, *Punch Club* hatta *Indie Game Sim* gibi "bunlara vakitim yok" diye denemeden kesip attığım oyunlarda mutlu, akılda kalıcı deneyimler edindikçe bağımsız yapımlara, küçük stüdyolara ve sade-özgün fikirlere karşı saygım arttı diyeyim.

Bu başanlı bağımsızların; ağır ve abartılı reklam bağemisi, tencit pilavını da geçmiş satış -yapım formüllerinde ısrarcı AAA'lar üzerindeki etkilerine girecek... Oyuncunun en azından "10 TL ödediğim mütevazı bağımsızda yeni, değişik özellikler görüp onlara saat mutlu olabiliyorsam, 149 TL'nin karşılığı bug'lar, düşük optimizasyon, bir önceki sürümün cıllanmış hali, can sıkıcı bir oyun deneyimi olmamalı" şeklinde ve kendince haklı, dayanıklı bir şikâyet noktası olabiliyor. "Ne kadar para, o kadar kaliteli yapım" iddiasına karşı en azından ciddi soru işaretleri uyandırmıştır, AAA sınıfına henüz doğrudan yansımamı olsa da, hiç değilse bir başlangıç adımıdır diye düşünüyorum bağımsızların oyun dünyasına getirdiklerini.

M. İHSAN: Soru işaretleri oluşturduğuna hiç mi hiç katılmıyorum. Öyle olsaydı *Mankind Divided* ve *Dishonored 2* gibi yapımlar böylesine

yerlerde sürünen, berbat PC performanslarıyla piyasaya çıkmazdı. AAA'lar bırak kaliteyi, tamamlanmış bir oyun olmayı bile önemsemiyor artık. Eksik bir yapıma bile para ödediğimizizi keşfettiklerinden beri ön siparişle, ilk gün DLC'leriyle, erken erişime yoluyla or'lar bizi. AAA'ların tek derdi para oldu, bağımsızlara eşsiz bir deneyim yaşatma ve isimlerini duyurma derdinde. Oyun yapıcılığı ruhu bağımsızlarda yaşıyor, bir ticaret metası haline gelen "büyük" yapımlarda değil.

AAA SINIFINA HENÜZ
DOĞRUDAN YANSIMA-
MIS OLSA DA, HİÇ DE-
ADIMDIR BİR BAŞLANGIÇ
YORUM BAĞIMSIZLARIN
OYUN DÜNYASINA GE-
TİRDİKLERİNİN.

-NOYAN

ÖMER: Ben o sömürgeci, gözünü para bürümüş AAA şeytanlarının avukatlığını yapmak için huzurlarınıza çıkmış bulunuyorum. *Bastion*, *FTL* ve *Undertale* başta olmak üzere bir sürü bağımsız yapımı müthiş keyifle oynamış olsam da büyük prodüksiyonlu yapımlara daha fazla değer veriyorum. Atıyorum *Bastion* oynanış olarak da, değişik görselliğiyle de, acayip keyifli anlatımıyla da çok değerliydi ama her bağımsız gibi belli başlı şeyleri iyi yaparak özel bir tecrübe sunuyordu. Devasa bir dünya sunan, bir sürü yan görevle girebildiğiniz, derinleştiğe derinleşen bir lore'ye yan karakterleri olan ve bunların dışındakiler her konuda da çok fazla şey sunmaya çalışan bir *Dragon Age: Inquisition*'la bir tutamayacağım kendisini, kusura bakmasın.

Bağımsızların AAA dünyasına çok derinden etki ettiğini düşünmüyorum doğrusu. Oyun dünyasına bir piyasa olarak bakarsak bağımsızlar AAA'ların pastasından pay kapmış değiller. Bir *Battlefield* oyuncusu yine *Battlefield* oynuyor, arada ilgisini çeken bağımsız bir yapım olursa göz atıyor yalnızca. Bağımsız oyunlar daha çok ya maddi durumu AAA'lara el veremeyenlere, ya bağımsız oyunlar olmasaydı AAA'lardan biktığı için oyun oynamayı bırakacak olanlara ya da işte dediğim gibi arada alternatif arayışlara hitap ediyor. Kendi hedef kitlesini yarattı yani o dünya daha çok.

Oyun yapılan olarak düşününce de bağımsızlar AAA'leri çok fazla etkilemedi maalesef. Bu kez

OYUN DÜNYASINA BİR
PIYASA OLARAK BA-
KARSAK BAĞIMSIZ-
LAR AAA'LARIN PAS-
TASINDAN PAY KAPMIŞ
DEĞİLLER.
-ÖMER

maalesef diyorum çünkü ciddi anlamda yaratıcı, hayran bırakıcı bağımsızlar var ve oralarından elementleri kullanımlan AAA'lann sunduğu tecrübeye süper olumlu katkı yapabilir. Herhalde AAA yapımcıların da fazla bağımsız oynamıyor, kim bilir? Ha bir de AAA'lar keşke bağımsızların düğün fiyatı bütün bir tecrübe sunma, bug'sızlık, optimizasyon sıkıntısızlığı gibi yönlerini de örnek alsın, ama o konuda hiç umutlu değilim.

NOYAN: Makul fiyatlı bağımsız yapım, hatta tek kişinin tasarımı *Banished* ile şehir kurma - yapatma deneyimini, yüksek fiyatlı *Sim City* 2013'te yaşamadığım yargısına vardığımda gözümü fiyat - maliyet - iddia - teknik özellikler vb. her bakımdan bu bağımsız ve AAA oyunların tam arasında kalan, 'orta sınıf' diyebileceğimiz *Cities Skylines*'a çeviriyorum. Bağımsız şöyle iyi, AAA'nın atmosferi güçlü ama bitmemişler de çekilmiyor diye kendi aramızda dertleşirken,

Wasteland 2, *Pillars of Eternity* ve *Paradox*'un tarihîsel strateji serileri gibi birçok kaliteli, sonunlan ayıyuka çıkmamış oyunların değerlendirmeye almaya başladık.

Oyuncu topluluğu da her topluluk gibi glider bilincileniyor doğal olarak. Yakın gelecekte bağımsız oyunlar mutlu olduğunu, gözünü cebimize dikmiş, DLC bağımlısı bazı AAA yapımcılardan şikâyetçi olduğunu haykırarak sesinin daha gür çıkacağını tahmin ediyorum. Farklı bir örnek; 2003 yılında revaçta olan umutsuz düşüncelere ben de kapılsaydım, tek kişilik bilgisayar oyunlarının çoktan tükenediğini, sadece konsol ve çok oyunculu türün ilgi göreceğini kabul ederdim. Oysa durum hiç de böyle değil.

SAYFA SONU SORUSU

**SENCE OYUN PİYASASINA ETKİ
EDEN EN ÖNEMLİ BAĞIMSIZ
YAPIM HANGİSİDİ?**

ÖMER: Bağımsız oyunların yükselişini gerçek anlamda başlatmasından dolayı *Braid*'dir bence.

M. İHSAN: Kesinlikle *Braid*. Nedeni için bkz. Ömer-kun'un cevabı :)

NOYAN: *Faster Than Light* diyecaktım ama *Braid*'in piyasaya çıkışı 3.5 yıl farkla daha hızlıydı *FTL*'den.



● **TÜR:** Aksiyon ● **YAPIM:** Ninja Theory ● **DAĞITIM:** Ninja Theory ● **PLATFORM:** PC, PS4 ● **ÇIKIŞ TARİHİ:** Belirsiz

HELL BLADE SENUA'S SACRIFICE

■ TARIK KAPLAN

En vahşi savaş insanın kendine karşı verdiği

GİST'te bizi ziyarete gelen değerli okurlarımızdan biri sohbet esnasında 2017'de en merakla beklediğim oyunun ne olduğu sordu. Birkaç saniyelik sürede aklıma gelen oyun... *Hellblade* değildi aslında, *Horizon* idi. Çünkü çıkışına az bir süre kala yapımcısı Guerrilla Games, *Horizon Zero Dawn* için bolca reklam yapıyor, yeni fragmanlar yayınlıyor, ön incelemeler için basına oyunun son versiyonunu dağıtıyordu. *Hellblade* ise daha tam bir çıkış tarihine bile kavuşmamıştı. Oyunla ilgili en yakın tarihli içerik uzun bir aradan sonra, 24 Aralık'ta yayınladıkları son geliştirici günlüğüydü, üstelik normal şartlar altında geçtiğimiz yıl çıkması planlanıyordu oyunun. Haliyle kendisi için ne kadar heyecanlı olsam da ilk aklıma gelen cevap olmadı, hatta büyük ihtimalle pek çok kişinin radârına da seyretilmediği görece alçak irtifadan dolayı takılmamıştı *Hellblade*. Ama bu beklenen bir şeydi. *Hellblade*'in en temel özelliği bu sessiz gelişin de nedeniydi çünkü: Bağımsız bir oyun bütçesiyle yapılan, dev bir oyun olacaktı.

2014 yılının Ağustos ayında, Gamescom'un

Sony Konferansında duyuruldu *Hellblade: Senua's Sacrifice* (yani proje 3. yılına merdiven dayamış bile). İlk duyurulduğu fragman yalnızca 2 hafta gibi bir sürede hazırlanmış olmasına rağmen gösterilen tema ve karakter o kadar ilgi çekiydi ki, konferansın en çok merak uyandıran oyunlarından biri oldu. Üstelik geçtiğimiz süre içinde oyun o halinin üzerine epey de bir kat attı. Bunu nasıl mı biliyorum? Yapımcı ekip tüm yapım aşamasını olabildiğince açık bir şekilde paylaşıyor da ondan. Geliştirici günlükleri sayesinde oyun hakkında şimdiden epey bir bilgiye sahibiz ve gördüklerimiz müthiş umut vadedydi.

Hellblade'in amacı, bağımsız bir oyunun bütçesiyle AAA kalitesinde de oyun yapılabilirliğini göstermek ve oyun yapımcıları için bir ara bölge oluşturmak. Bağımsız bir oyun bütçesi derken kast ettiğim de bayağı bağımsız hanı: Yalnızca 13 kişiyle başlayıp sonradan 3 kişinin daha eklendiği ekip, kendi ceplerinden para harcıyarak, herhangi bir yayıncıyla anlaşma yapmadan geliştiriyor bu oyunu. Fakat hedef bağımsız bir yapının kitesinden çok daha büyük...

Sev, görüntü ve oynanışta olabilecek en üst kalite yakalanmadan piyasaya çıkmayacak oyun. Anlayacağınız epey ciddi riskler söz konusu.

Ama yapımcı ekip bu riskleri ekarte etmenin yollarını bulabilecek kadar tecrübeli: *Heavenly Sword*, *DmC*, *Enslaved* gibi oyunların yapımcısı, savaş sistemleri konusunda her zaman iddialı olan Ninja Theory var *Hellblade*'in başında. Bu da demek oluyor ki aksiyonun yağ gibi akacağına kafadan eminiz, ama sadece bu mu? Görünüşe göre hiç de değil, zira projenin skalasını küçük tutup herhangi bir yayıncıyla anlaşmamak ekibe tam bir bağımsızlık vermiş ve diledikleri denizlere açlabilmelerini sağlamış. Seçtikleri konu da gerçekten bir bağımsız oyundan bekleyeceğiniz özgünlükte.

İKİRCİKLİ ZİHNİN EN BELİRGİN SESİ

Hellblade özel bir karakterin hikâyesini anlatıyor. Kelt mitolojisini ve Vikingleri konu alan tarihî-fantastik evreni, bir yandan da zihinsel hastalıklarla boğuşan savaşçı bir kadının çarpık gerçeklik algısıyla buluşmuş, İskandinav mito-



lojisinde ölüm diyan olarak geçen Helheim'da elinden alınanların arasına çıkan Senua, vatanı Vikingler tarafından yağmalanmış ve sevdiklerini kaybetmiş, bunun sonucunda da çok ciddi travmalar yaşayarak zihinsel problemlerle boğuşmaya mahkum olmuş bir kadın. Gerçi bir dakika, böyle söyleyince çok çaresiz gibi oldu, halbuki gerçekte hiç de öyle değil. Aksine, adını bir tanrıçadan alan bu karakter disiplinli ve oldukça deneyimli bir savaşçı. Olayın güzelleştiği noktalardan biri de tam olarak bu gerçekçi yapı

zaten. Hayatını şiddet içinde geçirmiş, sevdiklerini kaybetmiş bir savaşçının zihninde ne gibi kapatılmaz yaralar oluştuğunu tahmin edebiliyor musunuz? Kendi şeytanlarıyla dövüşmekten bitap düşmüş bir savaşçının yenmesi gereken tek düşman et, kemik ve öfkeden oluşan savaşçılar değildir aslında. Dünyayı çok özgün bir bakış açısından görme fırsatımız olacak Senua'yla.

Oyunlarda kolay kolay yakalayamayacağımız bir deneyim bu. Gerçeğe olabildiğince yakın bir

tecrübe yaşatmak için de çok ciddi araştırmalar yapmış. Senua'nın mustarip olduğu hastalıklardan gerçekten yaşayan kişilerle görüşmüş, uzmanlardan yardım almış Ninja Theory. Alt yapısı çok sağlam kuruluyor karakterin yanı.

Oynayış konusunda da sık kullanılan yollarıdan geçmekten kendilerine yeni bir patika açmak istemiş yapımcı ekip. Açık dünya bir aksiyon oyunu geçecek elimize, fakat açık dünya yapısına ve genellikle keşfe dayalı ilerleyecek



SENUA'NIN AKIL SAĞLIĞI

Akil sağlığı yerinde olmayan bir baskaraktan kaç oyunda gorkduk? Zihinsel rahatsızlıklar oyunlarda genellikle hep korku türünde kullanılır ama onların daha gerçek, insanı yönlerini tecrübe etmek çok zordur. Mesajı kaygısı guden oyunlar için bile ağır, hassas bir konu bu. Tam da bu yüzden Senua, oyunlardaki hastalık olgusunu değiştirebilecek bir potansiyele sahip. Sevdikleri barbarlar tarafından öldürülmüş olan Senua her ne kadar hayatını kılıçla geçirmiş güçlü bir savaşçı da olsa hâlâ bir insan. Yaşadıkları sebebiyle kırılma noktasını geçiyor ve sürekli huzursuzlanan, hayaller gören, gapiyen sesler duyan depresif bir karakter haline geliyor. Ama kollarını bacaklarına sarıp bir köşeye kıvrılmaz, tüm bu zorluklara rağmen hem gerçek düşmanlarla, hem de kendi zihninde savaşmaya devam etmek zorunda. Bu özellikleri oyun dünyasını görüş şekline de etkileyecek, duyduğumuz seslerin gerçekten bir düşmana ait olup olmadığının şüphe edecek, farklı açılarda gördüğümüz görüntülerin Senua'nın zihninin bir oyunu mu yoksa gerçek mi olduğunu kestirmeye çalışacağız. Aynı zamanda ciddi bir gerilim unsuru da katacak bu hastalıklar. Karakterin zihni rahatsızlıkları gerçek hastalarla ve alanında uzman psikologlarla görüşülerek düşünüldüğünden oldukça gerçekçi olacağı da kesin ayrıca.

GELİŞTİRİCİ GÜNLÜKLERİ

Hellblade'i en heyecan verici kılan yanı herkese açık bir şekilde geliştirilmesi olabilir. Ninja Theory en başından beri oyunu ilgilili hiçbir bilgisi saklamadan, düzensiz aralıklarla da olsa detaylı günlükler hazırlayarak ne durumda olduklarını ve ne yapmak istediklerini paylaşıyorlar. Bu günlüklere Ninja Theory'nin Youtube sayfasından ulaşmak mümkün. Her bir kayıt oyun geliştiriminin farklı bir aşamasını konu alıyor ve üç yıla yakın zamanda toplam 25 bölüm yayınladılar. Tek bir fikirden devasa bir yapıma doğru evrilen yolculuk eğlenceli ve öğretici olduğu kadar bulunması çok zor bir fırsat da sunuyor: Bir oyunun gelişim aşamasında geçirdiği tüm değişimleri görme fırsatı. Hikâyenin nasıl yazıldığını müziklerin yapımına, savaş sistemini düzenlemekten ekip içerisindeki değişimleri projeyi nasıl etkilediğine kadar, bağımsız bir oyun yapımının hayatını on kat kolaylaştırarak bilgilerle dolu bu 25 bölümü, sadece oyunlara ilgiliniz varsa bile izlemenizi tavsiye ederim. İnanın pek çok düzden çok daha eğlenceli, kat kat da daha yararlı bir seri.



O aşak gerçekten yanıyor mu? Yoksa bu da Senua'nın zihninin oynadığı oyunlardan biri mi? Belki de asla bilemeyeceğiz.



Depresif zamanlar ve mekânlara karanlık düşmanlar doğuyor.



olmasına karşın, karakterin özel durumu sebebiyle toplanabilir eşyalardan uzak durmak istenmiş. "Ee, dünya bomboş olacak o zaman?" diyebilirsiniz ama bu kadar iddialı bir projede öyle bir açık vermeleri gülünmeyecek kadar komik olurdu değil mi? Toplanabilirler yerine düşünülen sistem oldukça deneyisel olmakla birlikte başan şansı da epey yüksek geliyor bana. Şöyle ki; dünyada belli semboller, düzenler ve yalnızca doğru açılardan bakıldığında anlamlı görünecek optik yanılsamalar bulunuyor. Her bir düzden ya da illüzyon Senua'nın bambaşka anıların tetikleyicisi. Böylece hikâyenin açık dünya yapısıyla tamamen iç içe girecek, keşif unsuru senaryoyu daha derin kılma üzere kullanılmış olacak ve bir yandan da Senua'nın keşfedilebilir zihninde daha derinlere inmek için bir merdiven görevi görecek. Açıklığı bu yaklaşım beni çok heyecanlandırıyor, zira açık dünya oyunlarında genelde oynayıp ve hikâye, ana görevler dışında birbirinden ciddi anlamda farklı, ayrımsız hissettirir. Bunu aşabilmeyi beşer sayılı yapımda da oyuncuları zihninde yer bırakan "tamamlanmış" tecrübeler sundu hep. *Hellblade* genelde öykü anlatımını zayıflatan bir oyun yapısını alıp hikâye destekleriyle bir hale getirmeyi başabilirse, kendi başarısını da geçip ardından gelecek oyunlara da ilham kaynağı olabilir

pekâlâ. Bunları varsaymak için henüz erken tabii ki ama böyle bir olasılığın varlığı bile heyecan verici.

Oynanışta en çok hoşuma giden durumlardan biri de herhangi bir arayüz kullanılmayaya özen göstermeleri. Siz bilmiyorum fakat ben ekranda görüşümü sürekli kapatacak bir sürü gösterge, düşmanların kafasında çıkan hayali semboller ve can barları varken kendimi o dünyaya hiç de girmiş gibi hissetmiyorum. Her oyunda dünyaya dahil olmaya gerek yok, ama *Hellblade* gibi karakter hikâyesinin ağırlıkta olduğu bir yapımda arayüz kullanmama tercih çok yerinde geliyor. Tabii oyuncuya belirtilmesi gereken belli değerler var: Düşmanların ya da Senua'nın ne kadar canı kaldığını anlamak için aldığı yaralara ve kan izlerine bakmamız gerekecek. Gerçekçilik için harika bir adım olmakla birlikte pratikte ne kadar işe yarayacağı muamma. Arayüz görevinin bir kısmını da sesler devralıyor ayrıca. Senua'nın iç seslerini ve düşman seslerinin nereden geldiğini duyabilmek için üç boyutlu ses tekniği kullanılıyor oyunda. Sağ kulağınıza fısıldayan birini ya da arkasından bağırarak gelen koca bir izbandutu rahatlıkla ayırt edebileceğiniz demek bu. Etkileyici olduğu kadar ürperti de bir denemik, tam da böyle bir oyuna uygun işel

RİSKLER VE ÖDÜLLER

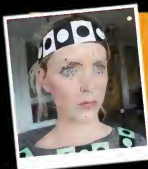
Hellblade'in kendi içinde başarmak istedikleri bir yana, piyasa standartlarını kırmak gibi büyük bir amacı daha var. Stüdyonun planı dediğim gibi bağımsız yapımlarla AAA arasındaki ara bölgenin oyun yapımcıları için düşünüleebilecek bir kısım olduğumu

UFACIK EKİBİN, SIRTINDAKİ KOCA YÜKÜ İDARE ETMESİNİN ARDINDAKİ YEGANE SIR TECRÜBE.



İskandinav mitolojisinin karanlık tanrısı Senua'nın tasarımları hayranlar için

Şöyle uzaktan baktığınızda hiç de tek bir kişi tarafından tasarlanmış gibi bir his yok dünyamı



GERÇEK ZAMANLI GÖRÜNTÜ ALMA TEKNOLOJİSİ

Helblade in oyun kavramını aşarak çok ciddi bir teknolojinin ilk gerçek adımlarını atması, oyun daha çıkış tarihine bile kavuşmadan gerçekleşti. Sözü ettiğim bu teknoloji aslında oyunlardaki karakterler için yapılan performans sanatının bir sonraki adımı. Özel bir yüz tarama teknolojiyle en ince ayrıntısına kadar taramanın kişinin yüzü, bilgisi, sayar modeline aktarılıyor öncelikle. Performans sanatçısının yüzünü daima çeken iki kameranın bağlı olduğu özel bir kask, yüzdeki hareketleri algılamak için doğru noktalara yerleştirilmiş noktalar ve hareket algılayıcı kameralarla oluşturulan düzenek sayesinde sihir gerçekleşiyor ve performans sanatçısının tüm yüz ifadeleriyle hareketleri gerçek zamanlı olarak bilgisayar ortamına aktarılıyor. Yani bir sanatçının tüm hareket ve ifadelerini model de eş zamanlı uyguluyor. Studio Senua Division adı verilen bir alt bölüm kurarak bu teknolojinin daha da geliştirilmesi için çalışmalara başladı. Neye benzediğini görmek isterseniz şu videoya bakmanızı öneririm. tinyurl.com/ogz-113-senua

karakterler ve yeni oyun geliştiricilerine de bu konuda örnek olmak. Yani Senua'nın omuzlarına yüklenmiş olan sorumluluk yalnızca oyun içi elementlerle de sınırlı değil. Yazık kızcağıza yahu,

Bağımsız AAA projesi ulaşması çok zor bir hedef gibi görünse de avantajlı yanları da var: Oyun üzerinde çalışan kişi sayısının az olması ve stüdyonun kompaktlığı sayesinde, *Helblade* 100-200 bin arası satarak tüm yapımcı maliyetini karşılayabilecek bir skalaya sahip olmanın. Aynı oysa büyüklükteki bir AAA yapım için en az 50 kişilik bir ekip kurulması, çoğunlukla da oyunun gerçekten başarılı sayılabilmesi için hedeflenen satış rakamını tutturmanın yanı sıra DLC gibi içeriklerle desteklenebilecek şekilde yapılması gibi ekstra işler de vardır. *Helblade* bu sorunlarla uğraşmak zorunda değil. Tabii gene de gelecekte dezavantajlı çok daha ağır basıyor. Her alanda görevli kişi sayısı kısıtlı olduğundan sorumluluk da her alan için tek kişinin omuzlarına binmiş durumda mesela. Bu da içlerindeki herhangi birinin sorunla karşılaşması halinde yapımcı sürecinin normalden çok daha büyük bir sıkıntıya girmesi, daha da kötüsü oyun tamamlanmış halde yeterince iyi olmayı başaramayan bir kişinin tüm tecrübeyi mahvetme olasılığı olması demek.

Stüdyonun kompaktlığıyla ilgili şunları da söylesem aklınızda daha iyi bir resim canlanacaktır sanırım: Senua'yı canlandırarak bir performans sanatçısı tutmak yerine bu görevi başta geçici olarak düşünüldüğü video editörlerine vermiş durumdadır. Şu an

karakter Senua'yla o kadar özdeşleşmiş durumda ki, bu rol için özel dersler alıyor. Aynı şekilde kocaman bir açık dünyayı yaratmak için tek bir çevre tasarımcısına güveniyorlar, dolayısıyla basit komutlarla değiştirilerek dünyayı dolduracak olan pek çok obje yaratılarak çeşitlilik sağlanma yoluna gidilmiş. Tüm düşman tipleri de tek bir prototipten üretilerek çeşitlendirilmiş ayrıca. Her şey olabildiğince modüler tasarlanarak ufak bir ekibin ciddi miktarda tasarıma kısa sürede oluşturmaya imkan verecek şekilde ilerleniyor. Yapımcı süreçlerinin en güzel yanlarından biri de bu zaten; tüm bu çabayı ve zekice kısıyollarla bizler de takip edebiliyoruz. Gördüklerimizden yola çıkarak doğru yolda ilerlediklerine ciddi inanıyorum ben örneğin.

Helblade birçok yönden deneysel bir oyun olacak. Açık dünya yapısına gelecek değişiklikler, başkarakterin özel durumu ve oyuna yanıtıma şekli, yapımcı bütçesi ve hedef kitlesi gibi çok fazla konuda yenilikçi yollar izleniyor, ciddi mücadeleler veriliyor. Hatta gerçekçi bir bakış açısıyla şöyle de diyebiliriz: Bu oyunun patlama olasılığı potansiyelinden daha bile yüksek. Ama eğer istedikleri yapımcı ortaya çıkarmayı başarlarsa da, *Helblade* oyun tarihinde kendine has çok özel bir yer edinecek. Böylesine riskli bir işe girmeye de işte bu yüzden kesinlikle değer. Kendi adına çok büyük umutlar besliyorum Senua'nın hikâyesine karşı ve başarılı olmasını can-ı gönülden istiyorum. Utandırma beni Ninja Theory! 🍷

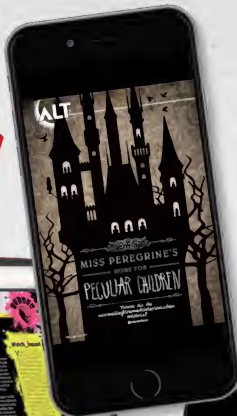




Oyungezer

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

YILLIK ABONELİKTE DİJİTAL DERGİNİZ *BEDAVA!*



Daha fazla bilgi için:

KAPINIZA GELMEMİZİ İSTİYORSANIZ...

**■ dukkan.oyungezer.com.tr
adresine qirin.**

■ Aylık ya da yıllık abonelik seçeneklerinden istediğinize tıklayın.

■ Form bilgilerini eksiksiz doldurun.

**■ Abonelik işleminiz tamamlandı,
hayırlı olsun!**



Yıllık abonelik Pay By Me ya da banka havalesi ile ödenebilir. Aylık abonelik ise cep telefonu üzerinden aylık olarak ücretlendirilecektir.

**YILLIK
ABONELİK
~~144 TL~~
96 TL**



setimedia

dukkkan.oyungezer.com.tr



Yerli Bağımsızlar

GİST'TE BİR KEZ DAHA ŞAHİT OLDUK; HEM NİCELİK HEM DE NİTELİK OLARAK GİDEREK BÜYÜYOR TÜRK OYUN DÜNYASI. YAPIM AŞAMASINDAKİ, ÖNE ÇIKAN, YERLİ, BAĞIMSIZ YAPIMLARI BİR TOPARLAYALIM İSTEDİK BİZ DE. MUTLAKA GÖZÜMÜZDEN KAÇANLAR OL MUŞTUR, ONLAR İÇİN PEŞİNEN ÖZÜR DİLERİZ. VE HAYIR, BANNERLORD BAĞIMSIZLARDAN SAYILMAZ :)

NO 70: Eye of Basir

Basir'inkilerden önce bizim gözlerimizden bahsedelim, yollarda kaldılar!

Henüz "Türk yapımı" ve "korku oyunu" kelime öbeklerini yan yana görmeyen bu kadar alışıldık olmadıkları zamanlarda, hatta yerli yapım oyunlardan bile doğru dürüst bahsedemediğimiz bir dönemde çıkmıştı karşımıza kendisi. Şimdi böyle söyleyince geliştirilme aşamasını taklup kalmış bir oyundan bahsediyormuşuz gibi oldu ama böyle değil aslında, 2015'teydi bu olay. Ve o zamandan bu yana büyük yol aldı, Steam'de yeşillendi, GIST'te yürekleri hoplattı ve Oyungezer ofislerinde videolara konu oldu. Hatta yurtdışında da büyük bir ilgiyle karşılandı.

Old Moustache'ten Volkan Demir'in Eyüp Sultan'daki çocukluğundan ve babasına-

sinin evinde yaşadığı bazı olaylardan yola çıkarak ekip arkadaşlarıyla birlikte hazırladığı yapım, korku-gerilim unsurlarının yanı sıra bulmaca yönüyle de öne çıkıyor. Hatta işi bir adım ileri götürüp VR dırlarına adım atmadan da çekinmiyor bu korkusuz korku oyunu. Her yıl biraz daha üstüne koyan ve kendini giderek geliştiren yapımdan gelen son haberler sevilen seslendirme sanatçısı Harun Can'ın (Deadpool, Joker, Tsubasa) oyunun anlatıcısı Erhan'a hayat vereceği yönünde.

No70 çok yakında, 15 Nisan'da bizlerle olacak. Siz siz olun, kahverengi pantolon stokunuzun yapmayacağı şimdiden başlayın.

■ M. İHSAN



"İYİ DEĞİL AMA TÜRK OYUNU, DESTEKLEYELİM" SEVİYESİNDEN BU DERECE KALİTELİ YAPIMLARA ULAŞMIŞ OLMAK BÜYÜK MUTLULUK KAYNAĞI.



⤴ Konusunun yanı sıra, ses ve müzik kullanımı Beat the Game'i çok özel bir yere koyabilir.



Beat The Game

Müziğin ve sürrealizmin, tuhaf ve uyumlu dansı.

2000'li yılların sevilen internet animasyonlarından Karate Kami'nin çizici Cemre Özkurt ve eşi Yeşim Demirci Özkurt önderliğinde hazırlanan ve sürreal grafikleriyle feci hâlde dikkat çeken bir müzik-bulmaca oyunu Beat The Game. Hatta ilk başta bir müzik programı olarak tasarlanmış, fakat daha sonrasında oyuna dönüştürülmüş bir proje kendisi.

Point-and-click olarak hazırlanan oyunda Mistik adında, kafayı müzikle bozmuş bir karakteri yönetiyor ve eşsiz bir parça yaratmak için onun bilinçaltını resimleyen ilginç bir dünyayı keşfe çıkıp her tür ilginç sesi kaydediyoruz. Bunu kimi zaman etrafındaki nesnelerle etkileşime geçerek, kimi zaman emrimizdeki teknolojik aletleri kullanarak, kimi zaman da karşılaştığımız birbirinden tuhaf canlılardan ses örnekleri alarak yapıyoruz. Bulduğumuz her ses bizi başka bir sahneye götürüyor. Mistik'in oyun boyunca topladığı tüm bu sesleri kullanarak canlı bir

konser vermesi ve hayalini gerçekleştirmesi gerekiyor. Oluşturduğumuz şarkının dinleyicileri tarafından beğenilip beğenilmeyeceğiyle tamamen bizim becerimize kalmış.

Blizzard, Telltale ve EA gibi firmalarda çizerlik yaparak kendini iyice kanıtlayan, hatta Gopher Broke adlı kısa animasyon filmiyle bir de Oscar Ödülü kazanarak büyük bir başarıya imza atan Özkurt'a eşinin yanı sıra yerli ve yabancı pek çok isim de yardım ediyor bu projede. Namlardan biri de minimalist tekno-müzik dünyasının önemli isimlerinden biri olan Marc Houle. Hatta Houle'un yeni albümünde yer alacak parçalardan biri direkt olarak oyunda da kullanılacak.

Daha çıkmadan birçok festivalde adaylıklar, dereceler, ödüller elde eden (Intel & Media Indie Exchange 2016'dan "En İyi Sanat" ödülü), bu yıl içinde çıkması beklenen Beat the Game'i çok büyük merakla bekliyoruz şahsen. ■ M. İHSAN

Remnants of Naezith

Hızlan, hızlan ve sıçra, ve yine hızlan!

Oyuncu topluluğundan ve yardımsever insanlardan alınan desteğin ne derece değerli ve faydalı olduğunun bir kanıtı Remnants of Naezith. Yani henüz kanıtı değil tabii çıktığı için de, son dönemin en beğeni toplayan yerli yapımlarından zaten kendisi, çıktığında da bolca övgü toplayacağına şüphemiz yok.

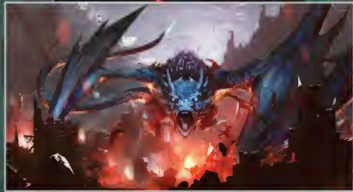
Kendisi çok hızlı bir oynanışa sahip, reflekslerini zin çok önemli olduğu, kanca kullanma mekanizmasını merkeze koyan bir platform oyunu. Başkarakterimiz Kayra, bedenini eskiden yaşamış olan bir yıldırm ejderhasıyla paylaşıyor. Naezith isimli bir varlığın kalıntıları yok etmek ve bu büyük kalıntıların kötüye kullanılmasını engellemek gibi bir amacı var ama Remnants of Naezith'in hikâye odaklı bir oyun olduğunu söyleyemem. Daha çok oyunun içinde sunulan 100 civarı bölümü mümkün olduğunca hızlı bir şekilde geçmek aslı derdimiz.

Tolga Ay, oyunu 2 buçuk yıldır kendi başına geliştiriyor. Ama kendisi geliştiriyor derken, yardımsever insanlardan aldığı sayısız desteği de öne çıkarmayı ihmal etmiyor. Örneğin Dustforce ve Super Meat Boy'un en iyi oyuncularıyla iletişime geçmiş ve kimileriyle birlikte kapalı bir kömün oluşturmuş. Bu oyuncular hazırlanan bölümleri sürekli test ediyor, birbirleriyle yarışıyor, tavsiyeleri ni ve karşılaştıkları bug'ları not ediyorlar.

Bir diğer enteresan olay da; Tolga bir gün Honest Trailers izlerken "keşke oyunun açılışında Jon Bailey'in sesiyle Remnants of Naezith adını duyabilseydik" diyor, "Ne kaybederim ki?" diye bir mesaj atıyor, akşamında üç farklı ses dosyası eklenmiş bir maille karşılaşılıyor.

Tabii oyunun grafikleri, web sitesinin tasarımı konusunda da aldığı yardımları minnetle anıyor. Ayrıca mesela Jon Bailey örneğinde olduğu gibi yetenekli illüstratör Ömer Tunc'tan da rica ettildiği yardım geri çevirmemiş ve 2 şahane görsel çalışmada elde etmiş Tolga.

"Harika insanlar var ve yardım istemekten çekinmemek lazım" diyor kendisi. Eh bize de bu kadar yetenekli insanın dâhil olduğu bu bağımsız projenin sapasağlam çıktığını ve bu önermenin doğru olduğunu görmeyi beklemekte düşer. ■ **ÖMER**



Ömer Tunc'un oyun için gönüllü olarak çizdiği artwörkler tek kelimeyle şahane.

CYBER SORCERER

Üçüncü kişi kamerasından oynanan, hikâye bazlı bir parkur oyunu Cyber Sorcerer. Bir tarafta büyücüler, bir tarafta bilim adamları var; büyüçülük yetenekleri gösterse de iki tarafı da seçmeyi kendi yolundan gitmeyi, kendi ağını kurmayı tercih eden bir karakteri yönlendiriyorsunuz. Savaş mekaniklerine sahip

bir yapım kendisi ancak oyun hızla dayalı olduğu için savaşlar da aynı şekilde çok hızlı bir şekilde gerçekleşip sonlanacak. Ateşli silahlar yok, genel olarak yakın dövüşlere gireceğiz ancak zamanla büyücüler de öğrenebileceğiz.

Henüz 3-4 aydır geliştiriliyor Cyber Sorcerer, bu nedenle neyin ne olduğu çok belli değil ama. Birkaç ay içinde bir demo çıkarmak ve Greenlight'a başvurmak gibi bir hedefleri var geliştirici ekibin. Kurgusal olarak çekici, görsel olarak da tatmin edici durduğunu söylemekle yetinmek durumundayım şu an için. ■ **ÖMER**

Çep evren olunca cebi sıfıracak gibi düşünmemek gerek, gayet geniş görünüyor dünyası.



Pocket Universe

Ya cepte delik varsa?

Arda Sürer Özcelik'in 2 yıldır, kendi başına ve zamanının neredeyse tamamını ayırarak geliştirdiği projesi Pocket Universe. Günde 20 saatini ayırdığını söylüyor ama kesin yalan söylüyor. Yalan söylüyorsun, değil mi Arda? Yalan söylediğini söyle!

Strateji, RYO ve hayatta kalma türlerini bir araya getiren bir yapıyı var oyunun. Konu ve tema olarak bayağı ilginç. 1955 yılında bilim adamları cep evren yaratmayı başarıyor ve Birleşmiş Milletler bu oluşturulan cep evreni tehlikeli araştırma ve deneylerin yapılması için kullanmaya başlıyor. Ancak bir süre sonra bir şeyler ters gidiyor ve kapılar kapanıyor.

Biz olaya 2020 yılında, dünya yok olmak üzereyken dâhil oluyoruz. "Gezegenin işi bitti, bizim bil' cep evren vardı sahil, oraya birkaç kişi yollayalım da soyumuz devam etsin" diyerek cep evrene 10 kişi gönderiliyor, biz de bu ekibin lideriyiz. Yıllar önce burada kalan insanları dört fraksiyona ayırdığını, zamanında Ağlayan Kadın Savaşı adı verilen bir savaşın çıktıktan sonra soyumuzu ilyice kurutmayalım diye barış yaptığını öğreniyoruz.

İlk bakışta bolca gördüğümüz hayatta kalma oyunlarına benziyor olabilir ama oyun co-op sunacak olsa da aslında hikâye ve dünya odaklı tek kişilik bir yapıyı olarak düşünülmüş. Kendi yerleşkemizi yaptığımız, binalarımızı, askerlerimizi vs. geliştirdik, topraklarımızı genişlettik, strateji türünden bolca elemente sahip bir oynanışımız var. Oyunun RYO tarafıysa diğer dört fraksiyonla kurduğumuz ilişkilerde ortaya çıkıyor. Aramız iyi de tutabiliriz, atar-gider de yapabiliriz, bize kalmış. Ha tabii bu fraksiyonlar dışında ortalıkta dolanan haydutlarla da uğraşmamız gerekecek ama tek düşmanlarımız bunlar olacağına pek sanmıyorum. O gizli deney muhabbetlerinin arkası gelir, sonuçları da bizi yer diye tahmin ediyoruz.

Oyunun GIST'te denediğimiz hali aşmış bir görsellik sunmasa ve bug'lardan henüz arındırılmış olmasa da hiç mi hiç fena değildi. 1 Nisan'da Steam'de erken erişime açılacak ve Türkiye'de 29 TL'ye satılacak. Kurgu ve hikâye gayet güzel duruyor, henüz fazla bir şey görmedik, oynamış da aynı derecede iliyse alır yürür. ■ ÖNER

BLACK SMITH

GIST'te ilk kez gördüğüm ve anında merakımı cezbeden bir rol yapma oyunu Black Smith. Merakımı hemen cezbedti, çünkü klasik olarak akla gelen savaşçıları, kahramanları ya da korku/gerilim türlerinde daha sık gördüğümüz "kurbanları" yerine sıradan bir köydeki sıradan bir esnafı, bir demirciyi yönetiyoruz oyunda. Evet, bildiğimiz demirci. Yaptığımız tek şey de silah değil üstelik.

Kasabada yaşayan 44 kişinin 24'ü doğrudan iletişime geçebildiğimiz NPC'ler. Her birinin kendi hayatları, dertleri, sorunları ve fikirleri var ve onlarla konuşup aramız iyileştikçe bunları öğreniyor, verdiğimiz cevaplarla ya da siparişlerini yaparak hayatlarına etki ediyoruz. Ufak bir toplulukta yaşadığımız için bu değişimler bize de çok gecikmeden dönüyor haliyle.

Seçim özgürlüğünün had safhada olduğu hikâye tabanlı bir oyun olmasına karşın ikinci bir temel mekanik de daha var Black Smith'in ve o da tahmin edilebileceğiniz gibi zanaat. Bir demirci olarak kasabaların ihtiyaçlarını karşılamak yapabileceğimiz 400'den fazla esya var. Bu eşyaların üretimi de tek bir tuşa basarak değil, mini oyunlar vasıtasıyla gerçekleşiyor. Bir oyunda böyle organik şekilde eklenmiş iki temel mekanik ve üzerine eklenmiş bir dört-beş mini oyunun olması beni çok heyecanlandırdı açıkçası. 6 farkli sonuyla tekrar oynanabilirliği de yüksek olacak oyun Unknown Story Gamest'i oluşturan 3 kişi tarafından, yaklaşık 1 yıldır geliştiriliyor. İyi güzel yanı yaklaşık bir çıkış aralığı da var; bir aksilik olmasa 2017'nin yaz aylarında PC ve Mac'de görülebileceği Black Smith'i. Çıktığında incelemesi de bendedir, şimdiden söylüyorum Omer, bak yazdım bile buraya. ■ TARIK





İSTANBUL'U DİNLIYORUM GÖZLERİM KAPALI... YANLIŞ İŞ YAPMIŞIM, BİR ZOMBİ KAPIVERİYOR BACAĞIMI...

The Last One

ORADA OLMAMAN GEREKİYORDU ERDAL!

Türkiye'de en sevilen oyun türlerini sıralasak büyük ihtimalle ilk iki sırayı Hayatta Kalma ve FPS türü alacaktır (futbol oyunlarına karşı tutunamazlar - Ö). Phoneix Game Studio'nun geliştirdiği The Last One da işte bu iki türü birleştiren, üstelik de Türkiye'de geçen bir yapım olarak hemen ilimizi çekti tabii ki.

Dünyayı kasıp kavuran bir salgın sonucu milyonlarca insan ölmüştür ama asıl felaket, nasıl çıktığı bilinmeyen ikinci bir salgın sebebiyle bu ölümlerin yeniden dirilmesiyle meydana gelecektir. Üstelik ölümden dönen bu kişiler sonsuz bir açlık ve susuzluk hissine de sahiptir. Türkiye'de hükümet düşmüştür. Ankara'nın çevresindeki illerde devasa barikatlar örülmüş ve Ankara Çemberi adı verilen güvenli bir bölge oluşmuştur. Yerel yönetim hayatta kalmaya odaklandığından Türkiye ya da dünyanın geri kalanıyla pek bir ilgileri kalmamıştır. Bizse 2023 yılında, İstanbul'un mahvolmuş

sokaklarında aylardır bir başka insan yüzü görmemiş halde dolanacağız. Bu yorgun şehirde yaşayan başka bir insan var mı bilemeden hayatta kalmaya çalışacağız temelde. Sonraki aşamalara hayatta kalanları (varsa) bulmak ve Ankara'da ve dünyada neler olduğunu öğrenmek olacak.

Yapımcı stüdyonun ilk oyunu olmayacak The Last One fakat bir önceki oyunun Labyrinth Simulator'ı daha çok kendilerini test etmek ve Steam'in Greenlight sisteminde tecrübe kazanmak için yapıldığını da belirtiyorlar. The Last One'da hedefleri daha büyük tutuyorlar haliyle. Greenlight desteğini çoktan alan oyun zombi temasını güzel işleyebilecek kapasiteye sahip ve görsel olarak da hiç fena görünmüyor. Tanıdığımız sokaklarda geçecek ve kültürümüzü yansıtacak olması da ayrı bir artısı olacak. Temel mekaniklerini gözcele oturtup türünün güzel örneklerinden biri olabileceğine emin olarak çıkışını bekliyoruz. ■ **YARIK**

RGB RUNNER

İstanbul Teknik Üniversitesi'nden 4 arkadaşın birlikte yaptığı bir oyun RGB Runner ve aslında adı çok şey anlatıyor. Renkleri çeşitli bulmacaları çözmek ve hayatta kalmak için aktif olarak kullandığımız bu sağa koşmalı platform oyununda bir ögenin (örneğin lazer) oyuncuya etki edebilmesi için onunla aynı renk olması gerekiyor. Örneğin yeşil figürünüz son sürat kırmızı bir lazer ışınının altından geçti; lazerin yapacağı tek şey sizi kırmızıya boyamak olacak. Ama bir kez daha aynı yerden geçmeye çalışırsanız bu kez aynı renk olduğunuz için size etki edecek ve öleceksiniz. Aynı şekilde bir odadan diğerine geçmek için kullandığınız portallardan da renkleri var ve farklı renkteki bir portala girmeye çalışırsanız yanırıyorsunuz.

Görece basit olan ama kısa sürede çok ciddi zorluklar çıkartabilen bu iyi düşünülmüş mekanik oyunun temelinin oluşturunca, şimdilik 3 ay gibi bir sürede yapılmış olan bir prototip modelinde olsa da taşıdığı potansiyel gerçekten harika RGB Runner'in. Farklı renklerle bile olsa beyin yakacak bulmacalarla dolup taşması işten bile değil, dolayısıyla platform severler olarak merakla bekliyoruz kendisini. ■ **YARIK**

Oyunun başarılı olup olmayacağı konusunda, vurur hissi de önemli bir kustos.



STYGIAN Yüce Eskilerin Hükümü

"Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl" fhtagn

Listemizdeki bir diğer H.P. Lovecraft evreni temalı oyun olan Stygian, İstanbul merkezli Cultic Games tarafından geliştiriliyor. Korkulan olmuş, Yüce Eskiler uyanmıştır. Ve ilk işleri bildiğimiz dünyanın sonunu bir güzel getirmek ve kehanetleri haklı çıkarmak olmuştur elbette.

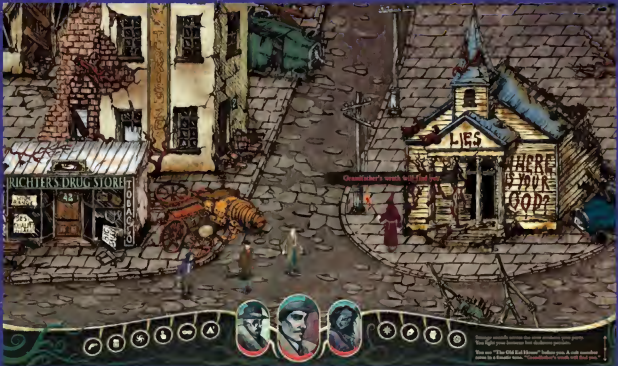
RYO ve sıra tabanlı stratejiyi birleştiren yapım,

zengin diyalog seçenekleri, el çizimi 2D grafikleri ve HOMAM'ı andıran savaşlarıyla dikkat çekiyor. Oyunda her biri farklı özelliklere sahip yedi karakterden birini seçebiliyoruz. Bunun yanı sıra bir inanç sistemi de mevcut. Mesela pragmatik biri gizemli bir olayın ardında yatan gerçekleri çözdüğünde rahatlarken, bir din adamıysa lanetlenmiş bir ruhu kurtardığında kendini daha iyi

hissedecek. Tabii isimsiz dehşetlerle savaşmak o kadar kolay iş değil; karakterlerimiz gördükleri şeyler yüzünden akıl sağlıklarını kaybedebiliyor. Dilersek kara büyü de kullanabiliyoruz ama onun da fazlası bizi kötü bir akıbetle doğru sürükleyor doğal olarak.

İşin güzel yanı Lovecraft hikâyelerinde gördüğümüz pek çok etmenin oyun dünyasına yedirilecek olması. Erich Zann'ın lanetli kemani gibi gibi... Bir de Ragıp Paşa adlı karakterimiz var tabii Kendisi kayıp kıta Mu'yu araştırması için oyunun geçtiği Arkham şehrine gönderilmiş, ekibimize katabileceğimiz bir Türk. Yüce Eskiler'in Stygian ile dünyayı fethetme tarihi şimdilik 2018'nin ilk yarısı olarak görülmüyor.

■ M. İNŞAN



Kendine has 2 boyutlu grafikleri ve soğuk renk paleti Stygian'ın temasına şahane uyuyor garçekten.

SYNC: PARTY HARD

Dergide daha önce de yer verdiğimiz oyunlardan Sync: Party Hard. Mobil oyunların genel oynanış şeklini biraz daha asıp eğlen, bükten, yanında sizi de maymun eden bir yapısı olan bir puzzle oyunu aslında. Telefonunuzu (ya da tabletinizi) çevirerek, yatırarak, döndürerek ve oynatarak kırılmış parçaları doğru düzende yeniden bir araya getirmeye çalışıyorsunuz temel olarak.

Daha önce yazdığımız versiyonuna göre görsellik elden geçirilmiş ve çok daha hacimli, güzel görünen bir hale gelmiş oyun son sürümünde. Yapım aşaması da yeniden hızlanmış içinden aldığımız bilgilere göre neyse ki (buradan da baskıyı yaptığımız) göre kısa zamanda bir çıkış tarihi de alınız herhalde değil mi Alper? Alınız alınız, değil mi Utku?). ■ TARIK





TARTARUS

Henüz yapım aşamasının erken safhalarında olsa da sunmaya çalıştığı farklı tür oynanışıyla dikkat çekiyor Tartarus. Yapımcılar oyunlarını "birinci şahıs perspektiften oynanan, korku/gerilim öğelerine de sahip, metin tabanlı bir aksiyon/macera" olarak görüyor.

Korku/gerilim kısmını az da olsa tahmin edebiliyoruz. İşlerin pek de iyi gitmediği bir uzay gemisindeyiz ve ortalık bayağı ıssız... Bu konseptteki çoğu yapımın aksine işin içine uzaylıları sokmayacak, ses ve ışık oyunlarıyla oyuncuyu gerçek Tartarus'a yukarıdaki tanımdaki "aksiyon" tabirinin altı pek dolu değil şu an. Direkt aksiyon/FPS modunda sağa sola dalacağımız bir oyun değil Tartarus, orası belli ama bu aksiyon öğeleri nasıl sunulacak, sanırım bekleyip görmemiz gerek.

Bunlar bir kenara, daha çok "text adventure" türünden ilham almış bulmacalarla dolu Tartarus'un geçtiği gemi. Yani bolca metin okuyacağız, bu metinler bize oyunun hikâyesini yavaş yavaş açık ederken arada da bulmacalar konusunda ipuçları verecek. Bulmacaların birçoğunu gemide bulunan bilgisayarlar direkt olarak metin girilerek çözeceğiz ayrıca.

Aksiyon ve gerilim öğeleri ayrı mesele ama Tartarus onca metini okurken heyecan duymamızı sağlayacak iyi bir hikâye sunarsa ve de kendine belirlediği orijinal tarzdaki bulmacaları zekice ve yeterince zorlayıcı şekilde sunabilirse, hani milyonlara hitap etmez belki ama kült bir yapıma dönüşebilir.

■ ÖMER

Arkadaki ablalar halay mı çekiyorlar yoksa güneşe mi tapıyorlar dersiniz?



Tides of Existence

"Oyun yapımına ufak ufak başlamak gerek" prensibine karşıt görüş.

Gamescom'da standı bulunan, gördüğümde tek kişinin yapıpına inanmadığım bir oyunda Tides of Existence (ses, müzik, çeviri, test gibi birkaç şey hariç). Belli başlı sıkıntılar vardı Gamescom dosyasının olduğu sayıda belirttiğim üzere, ama dev bir dünya ve ciddi anlamda fazla oynanış mekânı şunu söylüyor. Her birinin farklı bir olayı olan bir sürü ada, gemi kullanma, yakın dövüş, menzilli dövüş, atlı dövüş, uçan binekler, dinamik hava şartları, sürülme görev vs. derken bayağı geniş çaplı bir yapımda Tides of Existence.

O gün bu gündür fazla haber alamadık oyundan ama son durumları sorduğumda yapımcı Tank

Yalçın'dan "Tides of Existence Exists!" diye bir mail aldım, içim rahattı. Tank oyununu fazla duyuramamıştı, bu nedenle açtığı Indiegogo kampanyasında ne yazık ki koyduğu hedefin çok çok altında bir bağış toplayabilirdi. Ama bu geçen dönem içinde güzel şeyler de olmuş, henüz kim olduğunu duyurmak istemese de yatırımcı bir firmayla anlaşmış, bu sayede zamanının çoğunu oyuna ayırabiliyor. Dört bölüm olarak planladığı oyunun ilk bölümünü bitirmiş bile.

Yakın zamanda daha fazla şey paylaşabileceğini söyledi. Güzel haberlerini bekliyoruz bakalım.

■ ÖMER

Oyunun tüm görevleri seslendirmeli mi arada, onu da not etmeden geçmeyeyim.



Conarium

Darkness Within'lerin yapımcılarından.

Daha önce bizleri iki adet Darkness Within oyunuyla buluşturup gençliğimize ve saçlanımızın karasına kasteden Zoetrope Interactive, uzun bir sessizliğin ardından yepyeni oyunları Conarium'a tekrar karşımıza çıkmaya hazırlıyor.

Stüdyonun daha önceki yapımlarında olduğu gibi, yine H.P. Lovecraft'ın o ürkütücü evrenini baz alan oyun, yazanın meşhur mu meşhur Delligün Dağları'nda kitabın dinlenilerek hazırlanıyor. Antarktika'nın dondurucu topraklarında, Upuaut adlı bir keşif üssünde başlayan yapımda Miskatonik Üniversitesi üyelerinden Frank Gilman'ı yönetecek, hem kendi aklımıza hem de onunkine mukayyet olmaya çalışacağız. Frank, Conarium isimli bir cihaz sayesinde normalde ulaşmasının mümkün olmadığı yerler görecektir ve pek çok isimsiz deşhsetle karşılaşacak.

Conarium, stüdyonun önceki oyunlarında da olduğu gibi, sadece üç kişilik bir ekibin elinden çıkıyor: Galip Kartoğlu, Oral Şamlı ve Onur Şamlı. Bu kez kendi grafik motorlarını geliştirmek yerine Unreal 4'ü tercih etseler de oyundaki tüm objeleri, müzikleri ve sesleri kendileri üretiyorlar.

Öte yandan Cthulhu'nun dikkatini çekmiş olacaklar ki Yuce Eski'nin gazabından kurtulmak için sürekli isim değiştiriyorlar. Oyunun adı ilk başta Mountains of Madness'tı, sonra Transcend oldu, şimdi de Conarium. Ama ne demişler? Su uyur, Cthulhu da uyur! Bu numaralar ona sökmeye, demedi demeyin Zoetrope'taki dostlar.

■ M. İHSAN



SEVGİLİ GELİŞTİRİCİLER, GELİŞMELERİ BİZİMLE PAYLAŞMAYI İHMAL ETMEYİN! BURALAR VE OGZ ONLINE BOŞ KALMASIN ;)



İki boyutlu olsa da piksel-art tarzında olmayan, modern bir görünümü var oyunun.

Anadolu Oteli

Kalemi kır, faturamı kes, çıkışıma bana ver.

Mert Can Doğan'ın tek başına geliştirdiği bir oyun olan Anadolu Oteli (Hotel Anatolia), son dönemlerde iyice yaygınlaşan Türk yapımı korku oyunlarından önemli bir farkı bulunuyor: RPG Maker ile hazırlanması. Peki bu ne demek? Sizi sıçratarak korkutmayı ya da karanlık ve dar koridorlarda canavarlarla kanlı savaşlara sokmayı hedeflemiyor demek. Anadolu Oteli, daha çok hikaye ve seçimler üzerine kurulu, bulmacalarla bezenmiş bir gerilim oyunu.

Geçmişinden kaçmak için yollara düşen ve geceyi geçirmek için Anadolu Oteli'ne yerleşen baş karakterimiz Aras, ertesi gün

uyandığında tüm oteli metruk ve tekinsiz bir yere dönmüş hâlde buluyor. Buradan kaçmak istiyorsa bulmacaları çözmeli, otelin sırrını ortaya çıkarmalı ve diğer müşterilerle diyaloga girmeli. Ama dikkat! Bu konuşmalar, onlara karşı takındığınız tavırlar oyunun gidişatını (ve haliyle sonunu) etkileyecek.

Mert Can, oyunun geliştirilmesinde Zoetrope Interactive'den Onur Şamlı'ya çok şey borçlu olduğunu ve kendisine çok çok teşekkür ettiğini özellikle belirtmemizi rica etmiş. Böylesi biz de Conarium ekibinin sahiden de birer Cthulhu müridi olduğunu ve kendilerine çırak topladıklarını da kanıtlamış oluyoruz tabii... Kaçın! ■ M. İHSAN



■ Kontrol edeceğimiz askerin adı Hakan Kahraman. Operasyonlarda "Kartal" kod adını kullanıyor.



Soldiers of the Universe

Hassas temalar işleyen bir yapım.

Yerli yapımlar arasında fazla karşılaşmadığımız bir türde, askeri FPS türünde bir yapım Soldiers of the Universe.

Geliştirici ekip Rocwise Entertainment geçtiğimiz yıl bir araya geldi ve şu an için 11 kişiden oluşuyor. Mart'ta çıkması planlanan Soldiers of the Universe'in yapımına ise geçtiğimiz Aralık ayında başladı. 3 ay çok kısa bir süre gibi gelebilir ama çeşitli oyun üretim uygulamalarından destek alındığı, bağımsız bir yapım için kalabalık bir ekibin işi içinde olduğu ve bir de bunların üzerine

bu ekibin şu sıralarda gecesini gündüzüne katarak çalıştığı düşünülürse, 3-4 saatlik nispeten kısa bir oynanış süresi sunacak olan Soldiers of the Universe'in iyi çıkma olasılığı hiç az değil.

Oynanış görüntüsü henüz bulunmadığından okumuş veya olumsuz bir yorum yapmak için erken elbette. Ancak Soldiers of the Universe, farklı bir hedef kitleye sahip olmasıyla diğer bağımsızlardan ayrışıyor.

Cizre, Nusaybin, Halep gibi bölgelerde ge-

çen; PKK, DAESH, YPG gibi örgütlerle mücadele edeceğimiz bir yapım Soldiers of the Universe. Türkiye'de Kurtlar Vadisi ve benzeri dizilerden hoşlanan, genel olarak Counter Strike ve benzeri ler dışında çağdaş oyunlara fazla bulaşmamış dev bir kitle var malum. Oyunun büyük ihtimalle kutulu satışının da bulunacağı ve birçok pazarlama hamlesiyle öne çıkarılmaya çalışılacağı düşünülürse önemli satış rakamları yakalama ve hatta oyun dünyamıza birçok yeni oyuncu kazandırabilme potansiyeli var.

Umuorum yapımcı ekip hem önümüze kaliteli bir yapım koymayı, hem de bu hedeflediği damarı tutturmayı başan. Bu projenin sonrasında ekibin bilimkurgu FPS'i Nef: The Awakening hakkında daha fazla şey duyurmayı umduğumuz da net etmiş olalım. ■ ÖMER

DELIVERY SIMULATOR

Bilginiz var mıdır yok mudur bilmiyorum ama Türkiye'de simülasyon oyunları çilgincasına satıyor. Normalde oyunlarla pek bir alakası olmayan ama akşam eve geldiğinde inşaatlar yapan, acil durumlara müdahale eden, şirketler yöneten o kadar çok insan var ki... Çok mantıklı o yüzden bu topraklardan bir simülasyon çıkması, hatta sadece bir tane olması şaşırtıcı.

Adından anlayabileceğiniz üzere teslimat / yük taşımacılığı üzerine bir yapım Delivery Simulator. Evli bir çift olan Mehmet ve Sümeyye Kahraman'ın hobi olarak başladıkları proje, ekibe üçüncü gelen Osman Balcı'nın da destekleriyle şu an bayagi ileri seviyelere ulaşılmış durumda. Bu tür oyunlardaki araç çeşitliliğini kıstırlı bulan ekip tır, kamyon, van, kamyonet, forklift, kepçe, vinç gibi sürülsüyle araç eklemişler oyunlarına.

Mesele özünde basit tabii; bir bölgede aracımızla ürünleri yüküyorsunuz (evet, kendimiz yükli-

yoruz) ve mümkün olduğunca hızlı ve kazasız bir şekilde bir başka bölgeye taşıyorsunuz. Bir GPSimiz var ancak oyun açık dünya yapısına sahip olduğundan dolayı kendi kestirimelerimizi bulmak da mümkün olacak. Hasarlı aracımızı gidip biz tamir ettireceğiz, benzinimizi gidip biz alacağız. Gece-gündüz döngüsü, yol tutuşunu etkileyen kar-yağmur gibi hava şartları da oyunda bulunan güzel özellikler. Multiplayer ve VR desteğinin de bulunacağını net edeyim.

Mayıs-Haziran gibi mobil platformlara ücretsiz olarak çıkacak Delivery Simulator (Windows Phone da var, yey!). 2017 sonlarına doğru da daha gelişmiş bir versiyonu Steam'de ücretli olarak yayınlanacak.

Delivery Simulator kalitesinden fazla şüphe ettirmeyen bir yapım. Umuorum o bahsettiğim kitleye kendini duyurmayı ve kabul ettirmeyi başan. ■ ÖMER



■ Bu tarz bir oyunun en göz önünde ki yanlarından olan araç grafikleri oldukça şık olacak gibi.



Kısa Kısa

Uzun uzun bahsedecek yerimiz kalmadı ama şu arkadaşlardan da söz etmeseydik vicdan azabı duyardık. **■ ÖMER**



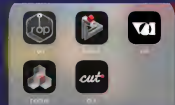
VIKING MUSHROOM

Çooook seker bir 2D platform Viking Mushroom. Görüp de süper olmadığını düşünen bir kişiye bile rastlamadım. Rayman ve Donkey Kong'dan ilham almış, 2 buçuk yıldır geliştirilen bir yapımcı kendisi. Platform öğeleri, görsellik, efektler falan hep şahane duruyor. Belirsiz bir tarihte mobil platformlara ve de Xbox One'a çıkacak.



ARMORED BATTLES

Şu sıralarda Greenlight'ta destek arayan bir tank oyunu. İlk bakışta gerçekçi mekân ve tank tasarımlarıyla bir World of Tanks klonu gibi gözükse de oynanış açısından komple farklı, tamamen arcade bir yapıda. Tankları vurup uçurduğunuz, havada kombozuza devam ettirdiğiniz bir oyundan bahsediyorum.



POCUS VE CUT

Hocus ve Rop gibi hem kaliteli, hem de bayağı popülerlik kazanmış mobil oyunları geliştiren Yunus Ayyıldız'ın şu sıralarda üzerinde çalıştığı iki yeni mobil oyun. Kendisinden yine zekice şeyler bekliyoruz.



ART OF GULE

Yeşil ışığı yakalamış, sık duran bir gerçek zamanlı strateji Art of Guile. Yakın gelecekte geçen oyunda piyadeler dışında tanklar, helikopterler gibi taşıtlar ve de mekanize birlikler de yöneteceğiz. Nedense artık çok kullanılmayan ama strateji oyuncularının çoğunun sevdiği üs kurup birim basma, bu birimleri geliştirme mantığından ilerliyor. Düzgün bir yapımcı gibi dursa da kendisini öne çıkaracak bir donuza da göremedim şimdiye kadar ancak henüz erken. Senaryo ve oynanış açısından daha fazla şey görelim bir önce de.

PROJECT 1950

Henüz birkaç aydır yapıyor olsa da ilgi çekici duran, gizliliğin önemli bir yer kapladığı bir açık dünya aksiyon Project 1950. Türkiye'ye Kuzey Kore'nin bir şekilde papaz olduğu, askeriyle malyanın iç içe geçtiği, uzaktan bakınca güzel görünen bir senaryoya sahip. Tabii gizlilik ve açık dünya deyince MGS V geliyor aklı, ona yaklaşılabilecek mi göreceğiz, henüz çok erken bir aşamada malum. 2 kişilik ekip büyüme arayışında, bu işlerden biraz anlıyor ve bir projede çalışmak istiyorsanız ses edin kendilerine.



DIESEL EXPRESS

VR için geliştirilen oyunlarımız da var elbette. Post apokaliptik ama 2. Dünya Savaşı'ndan kalma silah ve taşıtların bulunduğu bir dünyadayız Diesel Express'te. Kaynak taşıyan bir trenin tepesindeyiz ve trenle saldıranlarla mücadele ediyoruz. Teması sayesinde türdeşlerinden ayrılabili.



DESTE: HARB OYUNLARI

Bir de sık bir kart oyunumuz var yapımcı aşamasındaki. Kart isimlerinden ve işlevlerinden, kartlardaki işlemlere kadar yoğun bir Osmanlı teması hakim. Bozaci ölünce yerine şıracı gelmesi gibi minik minik bir sürü tarihi göndermeyi de yanında getiriyor. "Osmanlı temalı oyun yapalım, satışın" mantığında olmayan, 240 adet hem görsel olarak detaylı, hem de seslendirilmiş kart sunan ve stratejik derinliği yüksek bir yapımcı izlenimi uyandırıyor.



CARA NIGHT: DEAD TRIP

Zombili mombili bir FPS. Karanlık ve kanlı atmosferine ve görsel yapısına rağmen aslında kendisini fazla da ciddiye almıyor. Karakterimiz Cara zombi istilasından gayet hoşnut ve onları öldürüyor olmaktan mutlu oluyor. Eğlenceli bir karakteri yöneterek çeşit çeşit silah eşliğinde gidip zombi vuruyoruz yani kısacası. Hayır denmez.



NOW I AM THERE

Görünüş olarak 3, oynanış olarak 2 boyutlu bir parkur/platform/bulmaca oyunu Now I Am There. Belli bir mesafeye kadar ısınlanma özelliğimiz var ve düşmanları temizlemek ve bulmacaları çözmek için bu temel mekanikleri kullanıyoruz genel olarak. Greenlight'ta desteğinizi bekler.



İNCELEME

NASIL NOTLUYORUZ?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alırlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

- | | | | |
|----|--|---|--|
| 10 | Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor. | 5 | Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırımdan önce iyi düşünün. |
| 9 | Mükemmelle yakın bir oyun. Uzun süre unutulmıyacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız. | 4 | Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki küçük neden var. |
| 8 | Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak. | 3 | Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok. |
| 7 | İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanlar bile memnun edebilir. | 2 | Berbat bir oyun. |
| 6 | Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir. | 1 | Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı. |



İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Astroneer	8	-
Blazblue Central Fiction	8	84
Civilization VI DLC 1&2	3	-
Courier of the Crypts	-	-
Deponia Doomsday	8	76
Detention	84	83
Fate/Extella	74	67
Gravity Rush 2	9	81
Kingdom Hearts 2.8 HD	7	77
Korku Hastanesi	1	-
Let It Die	5	72
Milkmaid of the Milky Way	74	76
Motorsport Manager	8	81
Rad Rogers - World One	5	-
Resident Evil 7	9	86
Rise and Shine	5	65
Shantae - Half-Genie Hero	8	81
Silence	6	72
The Little Acre	6	63
Thing in Itself	7	-
TW: Warhammer - Realm of the Wood Elves	7	78
Urban Empire	6	62
Wanderer: The Rebirth	4	-

* Dünya ortalamanın Melocritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY

SAYFA

Bear with Me: Episode 2	76
Beats Fewer	76
Berserk & the Bond of the Hawk	76
Call of Duty: Infinite Warfare - Sabotage	74
Canon Exiles	82
Diluvion	75
Fire Emblem Heroes	74
For Honor	46
Halo Wars 2	56
Hidden Folks	75
Horizon: Zero Dawn	58
John Wick: Chronicles	79
Memoranda	73
Niah	68
Prison Architect	81
Resident Evil 7: Banned Footage 1 & 2	77
Sniper Elite 4	52
Soul Searching	54
Tales of Berseria	66
The Sims 4: Vampires	57
The Wild Eight	83
WWE 2K17	55
Youtubers Life	72



"Very" Tabanı

GEÇEN YILIN EN ÇOK SATAN OYUNLARI

Oyunların türlerine, hitap ettikleri kitleye ve bütçelerine göre birbirinden epey farklı satış hedefleri olabiliyor ama bir gerçek var ki bazı yapımların yalnızca adı bile çok satanlar listesine girmesini sağlayabiliyor. Geçtiğimiz yıl Steam'de en çok hangi oyunlar kâr etti peki? (Steam Spy verileridir, yalnızca oyun satış rakamları ve oyun satışından gelen kâra göre sıralanmıştır. Oyun içi satışlar kâra dâhil değildir.)

2016'DA STEAM'DEKİ SATIŞLARINDAN EN ÇOK KAZANAN OYUNLAR

OYUN	SATIŞ ADEDİ	KÂR
Sid Meier's Civilization VI	1,529,898	\$78,913,020
Grand Theft Auto V	2,308,366	\$73,632,680
Counter-Strike: Global Offensive	6,733,576	\$67,192,990
Dark Souls III	1,335,722	\$63,630,874
DOOM	1,608,681	\$55,433,183
Rise of the Tomb Raider	1,303,957	\$54,898,279
Total War: Warhammer	1,042,843	\$54,792,482
XCOM 2	1,102,643	\$51,479,887
Tom Clancy's The Division	1,100,449	\$49,093,877
No Man's Sky	823,343	\$43,274,942

KAYBEDENİ OLMAYAN BİR SAVAŞI NASIL KAZANIRSINIZ?



OYNAYANLAR



DENİZ KIRCA



TARİK KAPLAN



CAN ARABACI



“İnsanlar yaşamı abartıyor. Ona dört elle sarılmak, narin dokunuşunu yüzünden çekmesini engellemek için yaptıkları şeyler en iyi tabirle onursuzca olabilir. Oysa Samuray'ın yolu, ölümün yoludur. Savaşın gerçekliği sadece cesurların görebileceği ilahi bir gerçektir. Ona tutunmak, gerektiğinde işiğin öpü cüğünden vazgeçerek ölümün soğuk dudaklarına uzanmak herkesin yapabileceği bir şey değil. Katananın en sert kısmı nasl ki en keskin olanıyorsa, Samuraylar da insanların en sert ve en keskinlerinden doğar. Ama tipki farklı metallerin farklı amaçlar için kullanıldığı gibi, bizim de farklı özelliklerimiz bir bütünü ortaya çıkarıyor. Uzun nodachileryle her darbesi on kaplanın gücünü çağırarak gerçek kılıç ustaları Kensei'ler, dev cüsseleriyle düşmanlarını bir böcek gibi eddikleri koca tokmakları kanaboyu ustalıkla kullanan ağırkanlı Shugok'i'ler, hız ve güç gerçek bir ustalıkla birbirine bağlayarak katanalarının en usta şekilde kullanan Orochi'ler ve uzun mızrakları nagnatayla rakibini yanlarına bile yaklaştırmadan alt edebilen yetenekli Nobushi'ler. Her biri on kişiyi bedel. Her biri, gerçek bir Samuray'ın bağlılığını ve yükünü zorlanmadan taşıyor. Her biri meydanların görebileceği en iyi savaşçılar.”



“HAH! Hahahah! Bu laf kalabalığına gerçekten inanıyorsun değil mi küçük adam? O narin kılıçların demiri bin kere değil, on bin kere katlayarak da yapsanız Thor'un çekiciyle dövülmüş Viking silahlarının karşısında en ufak şansız bile yok.

Damarlarımızda tanrıların kanı akıyor; biz dövüşürken methiye-ler düzüyorlar, adımıza şarkılar söylüyorlar!

Biz hayatta kalmak için değil, Valhalla'ya hak etmek için dövüşüyoruz. Hayvanların gücünü kuşanmış, korkmak nedir bilmeyen Berserker'larımız baltalar ve yorulmak bilmeden yaptıkları saldırılarla Orochi'lerinizin hakkından gelecek. Kadim Warlord'larımız ayaklarını yere gömüp kalkanlarını kaldırdığında onları yerinden bile kıpırdatamayacaksınız. Valkyrie'lerimiz kanınızla toprağı sulayacak, kalkanlarıyla narin kılıçlarını savunuracak ve olur da şansınız yaver gider, aramızdan birini öteki hayata yollamayı başarırsanız ruhlarımızı tanrıların salonuna, Valhalla'ya yollayacak! Ancak hepsi bir yana, en çok

korkmanız gereken benim. Ben bir Raider'im! Hem de efsanevi bir Raider. Savaş alanında beni gördüğünüzde arkınıza bile bakmadan kaçsanız iyi olur. Sizi yakaladığım zaman yapacağım tek bir şey olacak: Eğ rif ykkur l bit!

Pirinc tarlalarınıza geri dönün çiftçiler. Bu savaş size göre değil!”



“Siz, mübalağalı lafların arkasına saklanan, onur üzerine sahte anlamlar çıkararak değersiz varlıklar!

Kendi türünüzün ayırmına düzeni anlamadan varamayacaksınız. Bu yüzdendir ki hak ettiğiniz şey çekiktir ve o çekik bizim ellerimizdedir. Warden'larımızın, Lawbringer'larımızın yürüdüğü yollarda hep kılıç yemi olarak kaldınız ve kalmaya da devam edeceksiniz.



Durum iyi görünmüyor olabilir ama Samuray ölümünden kaçmaz!”



Bizim üzerine yemin ettiğimiz değerler, diyardı ve barış sizin türünüzü karşı savunmak içindir. Merhamet ve fetihler arasında boyun eğdiğiniz zamanlardan hiç ders almadınız. Bu yüzden ne taşıdığınız vahşi kan, ne de kuşandığınız korkunç suratlar bizi korkutmayacak. Peacekeeper'larımız tereddütte düşmeden olması gereken düzeni kötü kanınız temizleyerek testis edecekler. Conqueror'larımız diyardı sahte bilgilerinizden koruyacak.

Korku ve dehşet, ettiğimiz yemini, taşıdığımız zirhi, kuşandığımız silahi asla geçemez. Çünkü bir Şövalye ne olursa olsun tereddüt etmez, görevine sırt çevirmez. Son nefesinizi verirken anlayacaksınız ki ben, Warden, gördüğünüz şon suret olacağımı!"



/// Küçük adamlar, mübalağalı sözler...

Tipki üzerine bastığının farkında bile olmadığım karıncalar gibi birbirinizin üzerinden geçerek hayatta kalan, tek avantajı sayı üstünlüğü olan küçük canlılar siz! Hanginizin savaşçıları bire bir dövüşlerde üstün gelebilir ki bir Samuray'ın iradesine? Yapabileceğiniz en iyisi birden fazla savaşçıyla çıkmak karışmıza, Dominion'da hep yaptığınız gibiydi. Kaldı ki söz konusu bir samuraya karşı çıkmak olduğunda sırt sırta savurdüğünüz silahların tıngırısı bile daha değerli kalıyor sözlerinizden! Sıradan askerleriniz mumları sönen fenerler gibi cansızca yere yığılırken ancak düşmanınızın geçici dostluğunda bulabiliyorsunuz ayakta kalacak gücü, peki ya ne için? O çok sevdiğiniz Valhalla'nın ve kibirli sözlerinizin ardında saklanan yaşam arzunuz için! Topmok

Köprüsü'nde ve Orman'da geçen savaşları unuttuğumuzu mu sandınız?"

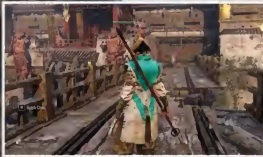


Pehl Elinde keskin oyuncaklarla yığıltık taşıyan barbar sürüleri Kaç defa, "İşte savaşmaya değer bir düşman" diye karışmıza alıp çil yavrusu gibi kaçıştığımızı gördük! Kaç defa elimizde kılıçlarımız, bıçaklarımız ve baltalarımızla size nefesinizi yakalayacağımız diye beklerken hayvan sürüleri gibi üzerimize gelişinizi izledik. İlk kanı biz dökmedik, ama hem Dominion'da hem de Elimination'da son kanı dökene hep Şövalyeler oldu. Ne ekmeğe kırıntılar için şehirler yaptık, ne haysiyet nutukları atıp kendi evimizi düşmanlarımızla teslim ettik. Kothetro'den Hisar Köprüsü'nün önlerine kadar adaleti, düzeni ve barış savaşçı sürülerini önümüze katarak testis ettik. Kaybetmeye en yakın olduğumuz zamanlarda bile koyunlar gibi onurumuzu zail etmedik. Siz birbirinizi kıra durun, sayınız kaç olursa olsun, savaş meydanının her yerinde bir Şövalye yemini hakkını vermek için bekliyor!"



/// Kaçmak mı? Hah! Gerçek bir Viking asla savaştan kaçmaz, tenekle kafa. Sen bizi o milleti birbirine düşürmeye çalışıp planlar yaparak güvenli bir mesafeden savaş kazanmaya çalışan Apollonyon'a karıştırdın herhalde. Ah, ama dur hele... Apollonyon da bir zamanlar Warden değil miydi zaten? Tam size yakışır işte savaş meydanında yığıtçe savaşmak yerine hain planlar kurmak ve milleti birbirine düşürmek!

Ve sen, narin kılıç... Bize sayı üstünlüğüle



Her sınıfın hareketleriyle vurucu gücü farklı olsa da temel savaş mekaniği hep aynı

UYUN MODLARI

■ DOMINION (4v4): Dominion, şu ara oyunun en popüler ve en kaotik olan oyun modu. Her haritada bulunan 3 noktayı elde ederek 1000 puana ulaşmak ve karşı takımı "dağılmaya" zorlamak üzerine kuruludur.

1000 puana ulaştıysanız karşı takım dağılmaya başlıyor ve o talimden ölen karakterler geri dirtilmiyor (Execute yemeyenleri hâlâ diriltmek mümkün).

■ BRAWL (1v1 & 2v2): Bir karakteri ne kadar iyi oynadığınızın önemi bu modda ortaya çıkıyor. Zira düello tarzında savaşlar üzerine kurulu bu modlarda bildiğiniz her şeyi ortaya dökmek gerekiyor çoğu zaman. Toplam 5 rundan 3'ünü kazanan taraf Brawl'da kazanmış sayılır. Üzerinizdeki silahların etkisi kapalı geldiğinden dövüşler adıl geçiyor.

■ DEATH MATCH (4v4): Deathmatch'e gelince işler biraz değişiyor. Deathmatch'e dahil iki farklı oyun modu var öncelikle. Bunlar Skirmish ve Elimination. Skirmish, temelde Dominion'i örnek alıyor; tek farkı bölge ele geçirmek yerine puan kazanma işini düşmanlarınızı öldürerek yapıyor olmanız. Elimination'da bir nevi 4v4 Brawl olarak düşünebilirsiniz.



Arkadaki şövalye savaşın o kadar sıkımsız ki döşüş izlemeyi bile

DOMINION MODUNDA SAVAŞIN KASOSU İÇİNDE İYİCE HAVAYA GİRİP DE KENDİ ADAMLARINIZI ÖLDÜRMEYİN!

mi galip geliyorlar dedin? HAHAAH! Sıradan bir Viking bebeli bile sizin adamlarınızın her birinin on tanesine bedeldir! Eğer bunu sayı üstünlüğü olarak algılıyorsanız yapabileceğim bir şey yok, kusura bakma. Söзде "onurlu" samuraylarınızın yitçe mücadele etmek yerine sis bombalan atarak, yaradandıklarında kaçıp saklanıp sonra arkadan vurarak savaşışını cümle alem biliyor. O yüzden bana adil savaşmaktan sakın bahsetme. O kadar onurdan yoksunsunuz ki Odin'in kuzgunları bile cesetlerinizle ziyafet çekmeye yanaşmıyor.

Gerçekten bileğine, savaş becerisine güveniniz varsa gelin kozlarımızı Duel ve Brawl'da, teke tek olarak paylaşımla. Ne de olsa Dominion'da kimin kime vurduğu bile belli değil onursuz savaşçılarla dolu orası. Gerçek savaşçı dediğin Brawl'da belli olur!

Gelin hadi... Gelin! Eğ derip big alla!



!! Ancak sözlerde var olan bir cesaret... Topraklarımızı kanınızla kirletirsiniz. Yüksek perdeden gelen çok sözleriniz, korkak savaşçılarınızın üzerinde kalan o dayanıksız metal parçalarından bile değersiz. Kaldı ki o değersiz metaller bile silah kabalardan, zırhlardan, özellikler olarak onurlu bir savaşçının işine yarayacak hale gelebilirken ölü bedenlerinizden hiçbir değeri yok. Her savaşçınızı öldürdüğü kişi kadar ödüle layık görürüm. Öldürülen her Viking'e Şövalye, gerçek bir savaşçının katanasına bulanan her kam damlası tecrübedir. O tecrübeye Samuray'ın kılıcında, zırhında gösterir kendini. Bir bakışta anlaşırsın savaş yüzü görmemiş toy bir çocukla sayısını unuttuğu kadar korkak biçmiş

bir ölüm getirenin farkını! Bu meydan boş sözler yüzünden kırmızıya boyanmadı ve asla böyle bir şey olmayacak. O yüzden o paslı baltalarınızla kendinizden ağır kılıçlarınızı çıkarın ve bu işi çeliğin iradesi çözün!

O sözde cesur halkını korumak için ölmeye hazır mısın Şövalye? Tanrılarını tanıtmaya hazır mısın kırık boynuzlu? Haydi o halde!"



Bir yabancıl ve gaspçının sözlerine kelimelerle karşılık vermek nafilte. Bizi Brawl'lara, Duell'lara ya da Dominion'da kargaşaya çağırmanız gerek yok. Siz oraya ayak bastığınızda biz çoktan orayı domine etmiş olacağız. Korkaklığınız ve alçaklığınız gizleyecek bir zırh henüz yapamadı. Ama artık bana da silahıma davranmaktan başka bir seçene kalmıyor. Kendi tanrılarım, onurum ve hatta sizin sahte tanrılarınız üzerine yemin ediyorum ki ben Warden, bu dünyada gördüğünüz son suret olacağım! Şövalye'nin adaletini, onurun anlamını kılıcının çeliği bedeninizi parçaladığında anlayacaksınız!"



!! Az laf, çok iş derler, bilir misiniz? Zırhların arkasına saklananın kim olduğu da ortada, tenek kafa. Tepeden tırnağa zırha bürünenler sizlersiniz; benim göğsüm ilk doğduğum gün olduğu kadar açıktı. Ve ne yalan dolanlarınızdan ne de kılıçlarınızdan korkmuyorum!

Gelin bakalım... Üzerinden yalanlar damlayan o zehirli dillerinizi ağızınıza geri sokun da kozlarımız savaş meydanında paylaşalım artık!

VALHALLA!"

GÖRÜŞLER

iyi (CAN)

Art of War isimli dövüş mekanizması bence bundan sonra yakın dövüş içeren birçok oyuna bakışımızı değiştirecek kadar başarılı. Özellikle de gerçekten iyi olmayan iki kişinin duellosunu sadece oturup izlemek bile çok keyifli olabiliyor çünkü işin içine bolca tahmin ve rakibinin psikolojisini okuyup ona göre karşılık verme gibi şeyler de giriyor bir yerden sonra. Ancak o seviyeye ulaşmak için ciddi anlamda oturup pratik yapmak gerekiyor; neyse ki oyunun "How to Play" kısmı o konuda çok yararlı. Farklı farklı sınıflar olması da oynanabilirliği arttırmak adına güzel. Eğer baştan söz verdikleri gibi bunu sürekli yeni haritalar, yeni sınıflar ve oyun modlarıyla destekleyebilirlerse bence ömrü uzun olur diye düşünüyorum. War of Factions simididen taraflar arasında hoş ve rekabeti bol bir çekışme yaratmış durumda, sırf o bile birçok kişiyi daha uzun süre oynamaya itebilir. Ancak bu noktada Ubisoft'un oyunun çıkışından sonra vereceği destek asıl belirleyici faktör olacak diye düşünüyorum. Oyuna ilgili su an bence en kötü yan bağlantı türünün P2P olması ve bu yüzden sıklıkla sorunlarla karşılaşmayız olamaz. Rainbow Six: Siege'de olduğu gibi onu da sonradan düzeltilebilirlerse ben kendi adıma daha uzun süre arenda dövüşmeye devam etmeyi planlıyorum.

DENGELİ (DENİZ)

2015 yılından itibaren AAA oyunlarda, free-to-play olmayan kitleyi yakalamak adına bir formül geliştirildiğini düşünüyorum. Bunun en başarılı örneklerini Overwatch ve Rainbow Six Siege'de gördük. Yüksek prodüksiyon kalitesi olan ama içeren anlamında yeterli görmediğimiz oyunlar global capta beğeni topluyor. İnsanların alışmış olduğu ve oyunlarda görmeye istedikleri rekabeti bir çerçeve var. Bunu hızlı aksiyonla harmanlayıp alışılmışı dışında bir iş çıktığında özellikle FPS türü oyunlara ağına olanlar ve DVO kitleleri mutlu oluyor. Benzer durum For Honor'da da olacağıni düşünüyorum. For Honor, oynaması eğlenceli ama oyun modları, sınıfları ve dövüş mekanizması konusunda o kadar da →

GÖRÜŞLER

→ devrimci bir yenilik getirmeyen bir oyun. Muhtemelen bu alanlarda birçok eklenti gelecektir. Ancak sunduğu eğlence faktöründe oyunlarda hikâye ve katmanlı bir gelişime arayan insanların etkileyecek derinlik yok. Dövüş mekaniklerine adapte olmak birkaç saati alıyor. Fraksiyon ve sınıf sayısı az, karakter ve eşya geliştirme seçenekleri kısıtlı. Sunucu kısmı sorunu ve oyuncu eşleştirmelerinde toparlanması gereken ciddi sıkıntılar var. Yine de bütün eksilerine rağmen masaya farklı bir şeyler koyması onu etkili kılıyor.

KÖTÜ İTARİK

Açık konuşacağım: Ciddi anlamda eğlendiğim sekansları olsa da For Honor benim açımdan hayal kırıklığı yaratan bir oyun oldu. Ubisoft oyunlarının en temel özelliği onlarca saatlik oyun deneyimi sunmayı hedefleyip kendilerini 2. saatten sonra tekrar almaya başlamaları artık ve For Honor da bu lanete kapılmış. Ama asıl canımı sıkan nokta bu değil. Asıl canımı sıkan nokta, oyunun merkezinde iki merkezi dışında hemen hiçbir şey yok zaten! Bulunan savaş mekanığının iki kişiye karşıken bildiğiniz çalışmıyor oluşu. Birden fazla düşmanla kapışmak öyle kaotik ki bütün temel oluşturulan taktik ve sabır direkt uçup gidiyor. Ayrıca ağır tempolu bir oyun olması hedeflenmiş olmasına karşın karakterlerin tepki hızı gerçekten kötü. Silahların birbirine çarpışında betondan seker gibi geri fırlaması da hiçbir dövüşün akıcı olmaması için özellikle yapılmış gibi adeta. Sadece vurularınız isabet ederse akıcı bir şekilde saldırıya devam edebiliyorsunuz, o zaman da zaten 5. vuruş cıvannda rakibiniz ölmüş oluyor. Bağlantı sorunları da hepsinin üzerine tuz biber ekliyor. Bir dövüş strateji ve refleksle kazanmak gerçekten eğlenceli ama buna ortam hazırlanması şansa bağlı olduğu sürece ortada bir eksik var demek benim için.



Yapay zekâ savaşçılar
bir den fena dövüşmüyorlar

SENARYO MODU

Kahramanlar ve yaratıcıları

■ TARIK KAPLAN

Atarsız savaşçıların ancak bir baltanın sapına kan lekesi olabildiği, Samurayların da imyolarıyla kardeş muhabbeti çevirdiği, Vikinglerin ata bindiği, çeliğin kil çömeklerde saklandığı, kılıçların tüm farklılıklarına rağmen sahibinin iradesi kadar güçlü olduğu bir dünyaya hikâyesi bu. Tarihin en amansız savaşçılarından bir araya geldiği topraklarda geçen başarısız bir barış arayışının isimsiz, renksiz kahramanları anlatan bir öykü. Öyle ki, kötülük anlaşılabilir bir savaş isteginden ibaret o fantezi dünyasında... Belki de bildiğimiz gerçeğe o kadar da uzak bir hikâye değil aslında.

Apollyon. Savaş Tanrısı. Şövalyelerin üst kademesini ele geçirmiş acımasız bir kumandan ve tek bir amacı var: İnsanlara gerçek yüzlerini göstermek. İçlerindeki kurtları ortaya çıkartmak. Korkakları temizleyerek sadece güçlülerin var olduğunu, var olan her savaşçının sadece kan için yaşadığı bir dünya yaratmak istiyor. Peki ama neden? Bilinmiyor. Apollyon'a kumaz-

lık ve basit taktiklerle dünyayı kaosa sürükleyen ideallerin ne olduğu tarihin en büyük gizlemlerinden biri olarak kalmıştır.

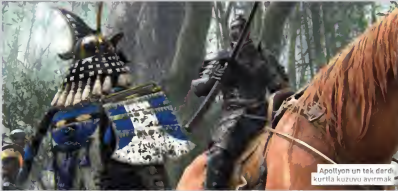
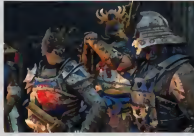
Ama bu dünyanın asıl kahramanı Apollyon değil. Aslında kahramanları denmeli, zira zırh giymeyen, kilicinin demirine ya da baltasının sapına düşmanın kanını buluştırmayan tek bir canlı dahi yok dünyada. Günlük konuşmalar savaş meydanlarında gürz darbelerini durduran zırların içinde gerçekleşiyor. İşte o hayatları savaş adanmış insanların aynı sertlikteki zırlarıyla nefretleri birbirleri için bilmiyor. Yaşam şekilleri, kültürleri birbirinden çok farklı; kan dökme istekleriyle tamamen aynı. Apollyon bunu biliyor. Onları birbirine düşürmek çocuk oyuncağı. Ama önce Şövalyelerin tamamını kontrol etmeli. Tarihi boyunca şövalyeleri bir arada tutmuş olan Demir Lejyon aradan çekilemeli.

Barışın yayıflattığı Demir Lejyon'un bir sa-

SALDIRMA, GARD ALMA VE GARD KIRMA ÜZERİNE KURULU DÖVÜŞ SİSTEMİ BASİT DE OLSA SAVAŞ ANINDA ELİNİZ AYAĞINIZA DOLAŞABİLİYOR.



➤ Farklı sınıfların kullandığı ikinci silah ve özellikler ufak da olsa renk katmış savaşa.



Apollyon'un tek derdi, kurfla kuzunu ayırmak.

yaşının en önemli dayanağı olan liderlikten yoksun olması onları Apollyon'un acımasız savaşçılar için öğle yemeği haline getirdi. Ama savaşı bitirecek olan düello gelip çatığında Demir Lejyon'dan bir kahraman çıkıp Apollyon'un şampiyonunu yenecekti. Savaş Tanrıçası, aradığı kurtu bulmuştu. Şövalyeler üzerinde mutlak hakimiyet artık Apollyon'daydı ve yeni hedefleri komşuları, barışın güçsüzleştirildiği kasabaları dinlendiren, bir zamanların korkusuz savaşçıları, Valhalla'nın gelecekteki sakinleri olan Vikinglerdi. Birlikte, sakin bir hayat sürmek onlara yaramamıştı. Güçsüzlerdi. Kan arzuları sönüktü ve bu düzeltilmeliydi.

Şövalyeler yemeklerini ellerinden alınca Vikingler birbirine girdi. Aynı savaşlar, tek bir

darbeyle hayatını kaybeden çoğunluğun arasındaydı, kanın tadını almış tecrübeli savaşçıların çarpışan baltalarıyla dolu çatışmalarla sürdü gitti. Aynı şeyler kendini her adımda tekrar etti. Belki de biraz fazla tekrar ediyordu hatta. Tarih bile bu kadar tekrara bir dur derdi.

İç savaş Vikingleri kendilerine getirecekti. Bir zamanlar kim olduklarını hatırlatacak ve yağmalara yeniden başlamalarını sağlayacaktı. Sayılan azalsa da güçlü ve sabit olan, doğunun onurlu savaşçıları, Samuraylara saldırdılar. Ve savaş, tıpkı Apollyon'un istediği gibi tüm dünyalara yayıldı. Farklı silahlar tutan savaşçıların bütün bu mücadelesiyse aslında hiç bitmeyecek bir diğer savaşın hazırlık bölümünden fazlası değildi. ❶

SENARYO MODU HAKKINDA

■ Tek kişilik oyun modu, oyunun asıl öznesi değil multiplayer modlarına giriş için kocaman bir eğitim bölümü gibi.

■ Hikâye anlatımı zayıf, karakterleri amaçsız ve arka planı dolu gibi gösterilmeye çalışılmışsa da oldukça düz ve içten bir boş.

■ Her fraksiyona ait farklı sınıflardaki savaşçılarla oynamaya şansı verildiğinden oyuna ısınmak için güzel bir mod.

■ Burada kazanılan içerikler her moda kullanılabilecek, oynadıkça kazandığınız Story Level'lar yalnızca senaryo modunda kullanılabileceğiz.

özellikleri açmanız yarıyor.

■ Arada bir at sürme, arbalet kullanma gibi ufak değişiklikler içerse de tüm hikâyeye modu önünüze gelen savaşçıları keserek ilerlediğiniz 18 (her fraksiyonda 6 adet) bölümden oluşuyor ve 6 saat civarı sürüyor.



- Harika grafik ve animasyonlar
- Refleks ve tahmin dayalı dövüş sistemi
- 1'e 1 kavgasmalarındaki heyecan hissi
- Faction War gibi rekabetli tetikleyici unsurlar
- Farklı sınıflarla sunulan oynanış çeşitliliği



- P2P bağlantı sebebiyle sürekli yaşanan kopmalar
- Uzun süre başında tutmak için yetersiz içerik
- Haritalar arasında oynanış açısından neredeyse hiç fark yok
- Tutorial'dan hallice senaryo modu



SON KARAR

Yakın dövüşü online rekabette birleştirerek farklı bir şey deneyip çoğunlukla da başarılı olmuştuk. Emek harcamaya devam edilirse uzun süre başında tutabilir.

○ TÜR: Aksiyon ○ YAPIM: Ubisoft Montreal ○ DAĞITIM: Ubisoft, Aral
○ KUTULU FİYATI: 315 TL ○ DİJİTAL İNDİRME: 178 TL (Playstore) 180 TL (Steam)
○ DAHAISI İÇİN: tinyurl.com/ogz-113-for-honor



O TÜR: Aksiyon O YAPIM: Rebellion Developments O DAĞITIM: Rebellion Developments O DİJİTAL İNDİRME: 89 TL (Steam) O YAŞ SINIRI: 16+
O DAHAŞI İÇİN: sniperelite4.com



Röntgen efektli vuruş çekim ölüm sahneleri serinin olmazsa olmazı.

SNIPER ELITE 4

İtalyan işi

EGE SAĞIN

Her zamanki gibi oyunun yumuşak karnı senaryosu. Az işlenen İtalya cephesini değerlendirmek güzel bir fikir ancak fırsat tepilmiş gibi görünüyor. Gizlilik odaklı üçüncü şahıs kamerasından oynanan oyunların sağladığı senaryolara ne kadar başarılı olabileceğini Kojima defalarca göstermişken, dördüncü oyunda bile "bir bahane bulun da millet Nazi vursun" diye oyun çıkarmak Rebellion'ın ayıbı diyebiliriz herhalde. Müttefiklerin, Nazi işgalindeki İtalya'ya çıkarma yapıp ele geçirme planlarını bozmak isteyen Nazi bilim insanları önce o donanmayı yok edecek, sonra da Avrupa'nın kalanını ele geçirmelerini sağlayacak süper füzeler geliştirmeye çalışmaktadır. Karl da 8 bölümden oluşan görevinde bunu engellemekle uğraşır. Bu süreçte gizli servis, İtalyan direnççileri ve İtalyan mafyasıyla iş birliği yapıyor ama ne ara videolarda ne de görev öncesi hazırlık konuşmalarında herhangi bir karakter dikkat çekiyor. Sıfır karakter derinliği, sıfır karakter gelişimi, yer tutsun diye koymulmuş özensiz karakterler ve talihşiz biçimde güçlü değil

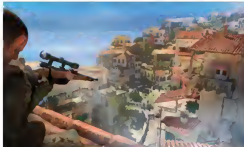
yardıma muhtaç gösterilen kadın özgürlük savaşçısı... Durum böyle olunca görevler yalnızca puan kazanmak için yaptığımız işlere dönüşüyor.

Karakterlere ve senaryoya bağlanamamak üzücü olsa da oynanış mekanikleri bu 8 bölümlük macerayı taşıyama yetmiş. Her oyunda büyüyen haritalar bu kez o kadar büyük ki neredeyse açık dünya deneyimi sunuyorlar. Çizgisel oynanıştan eser kalmadığı için mecburen kendi planımızı yapıp değişen duruma göre hareket ediyoruz. Her bölümde birkaç ana birkaç da yan görev haritada serpiştirilmiş oluyor ve bunları istediğimiz sırayla yapmamıza olanak tanınıyor. Ortadaki depoya girebileceğiniz alan çok kalabalık, ses kaynağınız yoksa ve susturucu uyumlu mermileriniz yeterli değilse o an için orayı pas geçip yandaki başka bir görevle gitmeniz çoğunlukla size o depo için de fırsatlar sunacaktır. Daha iyi bir görüş açısı, bir ses kaynağı ya da çok nadir bulunan susturucu uyumlu mermilerle dolu bir şarjör gibi...



MULTIPLAYER

Oyunda multiplayer modları da mevcut. Rekabetçi multiplayer modları oyunun gizlilik yapısına aykırı olduğu için vaset kalsa da bunun senaryo görevlerini bir arkadaşınızla oynama imkânınız var. Zaten taktiksel derinlik bu oyunun en güçlü yanlarından biriyken co-op oynadığınızda seçenekler kısıtlanarak artıyor. Keskinlikle tavsiye edilir.



☞ O dev top sayesinde tufeginizin sesini maskeleyebilirsiniz.



Sonuçta oyun bize dev bir kum havuzu verip maceramızı istediğimiz gibi şekillendirmemize olanak tanıyor. Bu süreçte keşif yapmamız da öldürdükleri için haritanın her köşesini dolaşıp yavaş, planlı ve yaratıcı bir operasyon yapmak çok keyifli. Öyle ki bazı görevleri bu şekilde yapmam 3 saati bulsa da hiç sıkılmadım ve nihayet bittiğinde yaşadığım gurur ve tatmin için o 3 saate değirdi.

TEBDİL-İ MEKÂND FERAHLIK VARDIR

Bölüm tasarımı muazzam. Hem farklı bölümler arasında hem de bölümlerin kendi içlerinde ciddi bir çeşitlilik söz konusu. Aynı aynı baktığımızda geniş tarlalar, dar Italian sokakları, şato etekleri, şatonun içi, gizli üs, liman gibi çeşit yere gidiyoruz ve bunların her biri farklı oynanış dinamikleri sunuyor. Kimilerinde uzun ve açık alanlarda keskin nişancı tüfeğimizle ölmüş saçabilirken, kapalı ve dar alanlarda geçen bölümlerde tabancamız ve bıçağımızla güvenmemiz gerekiyor. Farklı bölümlerde günün vakitleri de değişiyor ve gündüz bölümleriyle gece bölümlerinde farklı taktikler uygulayabiliyoruz.

Bu alanda dikkat çeken bir başka ayrıntı da ses kaynakları. Birkaç bölümde topçu mevzilerinden düzenli ateş açıldığı için silahımızın sesi maskelenabiliyor. Bu bölümlerde susturucu ihtiyacımız fazla yok ve sabırlı olup zamanlamamızı doğru denk getirerek tüm haritayı temizleyebiliyoruz. Ancak her bölüm bu kadar bonkör değil. Diğer bölümlerden bazılarında ara sıra yanımdan geçen askerî botların motor gücünü kullanarak kıyı bölgelerinde aynı taktiği uygulayabiliyoruz. Fakat bu da riskli, zira o botlar bizi görüp alarm çalmaya başlayabiliyorlar. Sahil kısmı riskli. En düzenli kullanılan yöntem önceki oyunlardan da bildiğimiz, jeneratörleri bozup gücünü kesmek ve jeneratörleri bozma yöntemi. Ancak her haritada yeterli jeneratör yok; bazılarını çok zor, sersiz bölgelerde oluyor ve daha da önemlisi jeneratör bozduğumuz zaman "doğal" ses olmadıkları için askerler "Bu ses de ne?" diye araştırmaya gelebiliyor. Tabii ses baskısı da varken tabancayla rahatça iniyorlar ama kalabalık gelirlerse sorun yaşamak kaçınılmaz.

Oyunun öne çıkan yanı bize sunduğu taktiksel özgürlük. Süper güçlere sahip durbünümüzü ateştrafı askerleri, türlü türlü patlayıcıyı ve araçların zayıf noktalarını işaretledikten

sonra bir bulmaca çözmüş gibi o bölümlerdeki Nazi askerlerini nasıl öldürebileceğimizi ya da yanlarından geçip görev hedefine nasıl varacağımızı düşünmeye başlıyoruz. Etrafta o kadar çok patlayıcı var ki askerleri bunlara yönlendirerek ya da yanlarından geçmelerini bekleyerek onlardan toplu halde kurtulmak çok kolay. Cephanemizdeki mayınlar da bu noktada çok işe yarıyor. Gerek dönekleri köşelere döşeyerek gerekse cesetlere tuzaklar kurarak onlardan faydalanabiliyoruz. Ancak tabii patlama gücünü yitirdiği için bir taşla veya isikla tek tek sürüden ayırıp sessizce indirmek de tercih edilebilir.

BİR ÖYLE BİR BÖYLE

Sunduğu özgürlük ve temel mekanikleri ne kadar harika olsa da çok önemli bir sorundan da bahsetmek gerek: Yapay zekâ çok dengesiz. Zaman zaman süper güçleri varmışcasına yerimizi bulabiliyorlar zaman zaman ölümlerinde ceset kaldırırsak görmüyorlar. Varlığımızdan şüphelenince etrafı araştırmaya başlıyorlar, yerimizden şüphelenince (yani mini harita sarı olunca) sipir alıp bizim olduğumuzu düşündükleri yere bakmak için sırayla kafalarını çıkıyorlar. Yerimizden emin olurlarsa (kırmızı) aktif çatışma başlıyor ve tüm kuvvetleriyle üzerimize geliyorlar. Bütün bunlar aslında olması beklenen standart durumlar ama istikrarsızlık can sıkıyor. Örneğin bazen dikkat çekmeden bütün mekânı temizleyebiliyoruz ama bazen de tek bir kişiyi öldürünce "Aman tanım bir adamımız eksik!" diye gaza gelip beş kişi topluca kâhin gibi adamın cesedinden başına koşuyor. İçindeki askerleri öldürdüğüm tankın ne hikmetse beni tespit etmesine değinmiyorum bile. Örnekleri sıralamaya derginin sayfaları yetmez ama yapay zekânın bu denli istikrarsız olması oyunun özgür planlama kısmına da darbe vuruyor ve kendi kendine zarar veriyor.

Vasat hikâyesine ve yapay zekânın korkunç dengesizliğine rağmen Sniper Elite 4 muhteşem mekanikleri ve özgürlük sunan devasa bölümleriyle epey keyifli bir oyun. Yavaş çekim görüntü kamerasında Nazi subaylarının kafatasklarını parçalamak, etrafa saçılan beyin parçacıklarını, aynı aynı iç organlardan vurunca ayrı özü planlar kazınmak... Bunlar yıllardır eskimeyen bir formülün ödül noktaları ve daha uzun yıllar bizlerle olacak gibi duruyorlar. Hatta yapay zekâ ve hikâye sorunlarını çözerlerse gelecekte bir başyapıt bile çıkabilir. Serinin hayranları mutlaka oynasın! **C**

ÖLÜM HANIM

Keskin nişancı oyunundan bahsederken 2. Dünya Savaşı'nın en ünlü nişancılarından birinden bahsetmemek olmaz. Lyudmila Pavlichenko 24 yaşında başladığı askerî kariyerinde yalnızca bir yılda tam 309 Alman askeri öldürerek dünya tarihinin en başarılı kadın keskin nişancısı oldu. 25 yaşında yaralandıktan sonra cephele terk edip temsiliyetle eğitim gibi görevlerde rol alsa da dünya onu Lady Death olarak hatırlıyor.

TAMAMEN FARKLI HİSSETTİREN MEKÂNLARDA SERBESTÇE DOLAŞIP TAKTİK PLANLIYORUZ.



- Temel mekanikler hiç bozmamış
- Bölüm tasarımları çok başarılı
- Serbestlik ve taktiksel derinlik zirve yapmış

- Hikâye vasat
- Yapay zekâ istikrarsız

7

SON KARAR

Enfes mekanikler ve özgürlük, kotu yapay zekâ.



SOUL SEARCHING

Gidenler memnun ki yerinden, dönen yok seferinden

İHSAN C. ASMAN

Herkesin gündelik hayatın telaşından usandığı, her şeyi arkada bırakıp yepyeni bir sayfa açmayı düşündüğü dönemler vardır hayatta. Kimimiz ıssız bir adaya gitmenin özlemini duyarken, kimileri daha enerjik planlar yapıp tüm dünyayı turlamaya heveslenir mesela. Bazısı bunu kendini bulmak, bazısı da hayatın anlamını keşfetmek için yapar. Belki hepsi de aynı şeydir zaten. İşte böyle bir arayışın yolculuğunu vadedyor Soul Searching bizlere. Bu vaat gerçekleştirmiyor mu? Hem evet hem hayır.

Epey renkli bir açılışı var oyunun, menüde dokunduğca farklı tınlayan sekmeler, esasında retorik de olsa kişileştirmeye imkân tanıyan karakter yaratma ekranı, sizi karışılardan şirin piksel grafikler ve ardından oyun boyu size eşlik eden harika müzikler. Bir de en başta anıyordunuzdaki farklı kişilerle vedalaşmanız ve monologlar, oyunun epey anlamlı odaklı olacağı intibah bırakıyor insanda. Beklentiler başta yükseliyor doğrusu.

AÇIK DENİZLER VE ADALAR...

Oynanışa gelince: Farklı adacıklar arasında hareket etmeniz, geliştirileceğiniz ya da yenisini alabileceğiniz tekmeniz sağlıyor. İyi kurekli, basit bir salla başlayıp sonraları teknenizi motora, dümeni, dökü körüğü ve rüzgargülü olan bir canavarla dönüştürülebiliyorsunuz. Hayatta kalma da şöyle: Açık, susuzluk ve enerji ana etmenler.

Ejderhalar, katil balina, fırtına gibi açık denizde karşılaştığınız düşmanlar ve nefessizlik de yan etmenler diyelim. Ayrıca bu düşmanların teknenize kalıcı hasar verme riski de var. Ayrıyeten oynanışı bir ölüde çeşitlendiren keyifli büyülerimiz de mevcut. Bunları açmak için denizde ateş böceği misali uçuşan ruh puanlarını toplamamız gerekmektedir. Bu sayede bazı ufak adalarda size büyü öğretecek kimseler 'görünüyor'. İlk oyununda bunların beş tanesini bulabildim. Özellikle yunus çağırma ve nefessiz kalma büyülerini tekne hasar aldıkça kullandım. Oyunu tamamladıktan sonra keşfetme isteğini diri tutan yegâne şey bu büyüler oldu ama keşke daha fazlası olsaydı demek ten de kendimi alamıyorum.

Ne demek mi istiyorum? Oyunun en başında o anlatı odaklı olacağı intibah var ya, o bitiş yazısını görene kadar yakancısı bırakmıyor ve esas sonucu yavaşça fark ediyorsunuz: Ne yazık ki keşfettiğiniz, büyü bulunmayan büyük adalar pratikte salt kaynak/yakıt kılmak noktasından öteye gidemiyor. Adalarda merakınızı güdüyen hiçbir şey yok. Evet, buraldan konuşan, bir şeyler anlatan NPC'ler var ama esasen bir şey dedikleri yok. "Kann beni terk etti", "komşum intihar etti", "ejderhalar çocuğumu kaçırdı" konulu kısa monologları hiçbir yere varmıyor. Bu monologları dinlerken o kadar çok istedim ki biz de NPC'lere yanıt verebilelim, hatta seçilebilecek birden fazla yanıt olsun ve küçük küçük hikâyelerin peşine

düşelim. Açıkçası oyun bu şekilde hikâyelerle büyüye ya da yan görevlerle keşif hissiyatını süslese gerçekten unutulmaz olabilirdi. Mesela kimisi diyor "ben hiç ejderha görmedim", bir başkası "beni de tekneye al...", "Atla gel" diyebileceğin fena mı olurdu bu garipleme? Bir hayal kırıklığı, hikâyede ilerledikçe karşılaştığımız ara sahneler oldu. Şehir yaşamıyla, modern dünyayla ilgili sekanslar bunlar ve hikâyenin asıl cazibeli tarafları gibi görünüp merak uyandırıyorlar; ama o kadar azlar ki. Keşke bu kısımlar daha ön planda olsaydı. Özetle, iki saat içinde oyunu bitirdikten sonra, yeni büyüleri keşfetme hırsıyla adadan adaya gitmekten başka yapacak bir şey kalmıyor ki o iki saat içinde büyülerin varlığından hiç haberdar olmayabilir ve daha sıkıcı bir oyun deneyimi de yaşayabilirsiniz. Hâlbuki Talha Kaya Tümü o inşa ettiği güzelim atmosferi ve sağlam oynanış mekaniklerini, hikâyeye parçacıkların peşine düştüğümüz daha sahici bir keşif duygusuna taçlandırabilseydi, inanırım bu oyun çok çok büyük işler yapabilirdi.

Samimi olarak özüldüm merak duygusunun kademeli olarak kaybolmasına; bunca konuşmam, şikâyetim bundan. Yoksa yanlış anlamayın Soul Searching öyle kötü bir oyun değil ve başında iyi de vakit geçirilebilir. Sadece potansiyelini açıpıy harcamış olduğunun düştüğünü düşünür oynarken. Umarım Kayabros'tan ileride çok daha iyilerini oynama şansı buluruz. **C**



- Tatlı piksel grafikler
- Yeni gemi alma ve gücendirmeler
- Büyüler oynanış çeşitlendirir
- Dinlendirici müzikleri var
- Deniz yolculuklarının yer yer tehlikeli hale gelmesinin verdiği teltik olma hali
- Az sayıda da olsalar ara sahneler merak duygusunu gıcıkıyor



- Adalar bir şeyler bulabileceğiniz yerlerden çok dinlenmek için iyi görüyor
- Diyalog değişik de monolog tercihi
- Keşif duygusu büyüleri bulma hırsına dönüştürüyor

6+

SON KARAR

Potansiyelini harcamış olduğunu düşünsem de iyi vakit geçireceğinize emin olduğum bir macera

HAYATTAKİ AMACININ TEK BİR NOKTADA BULUNMAYACAĞINA İNANANLARIN OYUNU BU.

O TÜR: Dövüş O YAPIM: Visual Concept's, Yuke's O DAĞITIM: 2K Games / Aral O KUTULU FİYATI: 300 TL (PS4 / X-One) O DİJİTAL İNDİRME: 168 TL (Playstore), 189 TL (Steam), 270 TL (PSN), 280 TL (XBL) O DAHASI İÇİN: www.2k.com

WWE 2K17

WWE ringinde değişen çok şey yok

■ NOYAN AKATLI

Eski Smackdown ve RAW, son birkaç yılki adı ile WWE 2K serisinin özellikle genç oyunseverler arasında revaçta olduğunu farkındayım. Ne zaman mağazalarda yeni çıkan - çok satan oyun raflarına göz gezdirsem, 12 - 20 yaş arası kardeşlerin bu spor/dövüş cümüşüne ilgi gösterdiğine tanık olmuştum son beş - altı yıldır. Benise WWE Smackdown ve Raw serisini 2010 sürümünden beri düzenli şekilde oynuyorum.

GÜREŞÇİ ARKADAŞLARA BAŞARILAR DİLERİM

Diye devam etmemi bekliyordunuz "Ben ve WWE oyunlar" konulu tanıtım cümlelerinin ardından belki de. Şimdiye kadar hep konsolda oynadığımı, WWE S. Vs R. 2017'dan beri toplam oyun sürelerimin gidecek azaldığını, hatta yapımı iyice düşüşe geçtiği WWE 2K15 ringine hiç adım atmadığımı da ekleyeyim dürüst olmak adına yeni oyunumuza geçmeden önce.

Kısaca ve basitçe bilgi de gireyim araya: "World Wrestling Entertainment" denen organizasyon, adından da anlaşılacağı gibi, güreş spor yönünden çok eğlence kısmına odaklanan, bildiğim kadarıyla büyük paraları da döndüğü, birçok ülkede televizyon izleyicilerinin ciddi ilgi gösterdiği bir olay. Bizi ilgilendiren oyunlar da işte bu organizasyonun lisansını yapıyor. Birçok güreşçi, ring merdiven tırmanıp çanta kapmadan altı kişinin birbirlerine daldığı çeşitli dövüş - güreş gösterisi türlerini gaza getiren müziklerle sunan, işin gerçeği WWE hayranlarından çok en azından The Rock, John Cena, Randy Orton gibi ünlü ağabeyleri tanyan daha büyük kitleye hitap eden bir oyun bu. Buradan ring içi aksiyona atıyorum izninizle; geçen yıl da belirtmiştim, bildiğiniz dövüş oyunlarından farklı bir oynanışa sahiptir WWE 2K serisi.

İLK YUMURĞU YURAN SERSEMLETİR

En kısa ve öz biçimde böyle anlatabilirim yıllardır küçük küçük eklemeler haricinde çok değişmeyen oynanış. Birkaç darbe yiyip sersemleyen superstar veya diva'nızı iki - üç saniye boyunca kontrol edemiyorsunuz, şaşırımayın. Kontra vuruş, yani "Reversal" zamanlamasına bu yıl çok daha kolay aldım, bir parça daha oyuncu dostu bir zamanlama aralığı eklemişler RT tuşuyla yaptığımız bu maç çeviren kontra vuruşları. Sunuma geçelim: Tüm içerikli ana menüde tek ekrana sığdıramamışlar, hafif de olsa eksik puan. Güreşçi görüntüleri, genel olarak grafikler pek güzel görünmüyor, bu da eksik. Spiker ve yorumcunun birçok cümlesi yıllardır aynı, eksik. Müzikler ve animasyonlara artı puan verebiliriz, bir - iki grafik hatasını saymazsak. MyCareer moduna gene hevesle daldım, güreşçi yaratma kısmını gene beğendim, özellikle yeni eklenenlerle birlikte hareket sayısını fazlasıyla yeterli buldum, minik eğitim alıştırma da iyiydi ama şöyle keyifli, akıcı bir kariyer havasına giremedim bir türlü. Uzunca yüklemeler süreleri, 5-10 saniyeden önce geçemediğiniz ara videolar dışlarını ve oyun kolunu sıkıma sebep oldu. "WWE Dünyası" diyebileceğimiz "W Universe" moduyla birçok oyuncunun da belirttiği gibi MyCareer'e göre daha sürükleyici olmuş bu yıl. Çok oyunculu modda ise altı kişi eleme usulü ve herkes tek dövüşlere göre döşer rakip beklediysem de gelen giden olmadı sunuculara.

Ringden inip izleyiciyi selamlayabiliriz öyleyse: Teknik hatalarını güncellemelerle giderirse, zayıf grafik ve seslendirmesine rağmen WWE seven oyuncu kitesine göz kırpalı bir oyun WWE 2K17. Sağlam bir indirime de giderse, alıp tekme yumruk girişebilirsiniz WWE dünyasına. (1)

PERFORMANS

8GB RAM, GeForce GTX 1060 ekran kartı ve AMD FX 8320 işlemciden oluşan orta halli sistemimde, yüksek ayarlarda fazla sorun çıkarmadan canlı WWE 2K17. Bir kez çıktı, birkaç kez de 50 fps civarına düştü. Konsol uyarlaması bir oyun olduğu için bir oyun kolu kullanmanızı öneririm, klavye deneyenlerin çoğu da böyle diyor zaten.



- Superstar/Divanın yaratma ekranı
- W Universe modu dinamik ve akıcı
- Zengin içerik
- Reversal sistemi daha mantıklı olmuş



- Eskiliğini bağırın sunum ve oyun yapısı
- Konsola aylar önce çıkan DLC'ler dâhil değil

6

SON KARAR

Her ne kadar WWE seven oyuncular için keyifli olsa da artık ciddi bir yenilenmeye ihtiyacı var



⬆ Us kurmak estetik işidir.
Yıkma da öyle.



Halo Wars'a ben de varım

Halo... Dünya çapında adını duyurmuş, milyonları bildirdi ve oynadığı bir seri. Bizim için de aynı şeyleri söyleyebilseydim keşke, çünkü Microsoft'un inadinadan dolayı Xbox 360 ülkeye resmi olarak ömrünün sonunda giriş yaptı ve Bungie çoktan Halo'yu bırakmış, Halo'nun altın günleri bitmişti. Adam akıllı tadım-kadim ülke olarak güzelim seriyi.

O altın günlerin kalıntılarından biri de serinin gerçek zamanlı strateji türündeki yarı oyunu *Holo Wars*. Halo'nun ilk çıkışındaki amacı "konsolda FPS oynamak" algısını yitkimsa, *Holo Wars*'un da amacı aynı şeyi strateji türü için yapmaktır. Pekti başarılabildi mi bunu? Eh... Kısımten. Kontrolçüye çok uygun bir kontrol semasıyla, oynanışıyla, Halo evreninin Lore'una katkılarıyla gayet iyi bir oyundu. İkincisi çıkacak kadar iyi miydi peki? İşte orası tartışılır. Ama onun tartışılmasından çıkmışken biraz oyundan bahsedelim bari.

Mammals

Her şeyden önce Micro-
soft'u tebrik ediyorum bura-

dan. Yıllar boyunca dokunmadıkları bir seriyi bir anda, hayranları istiyor diye tekrar canlandırmak büyük cesaret gerektiren bir iş. Özellikle bu oyunun türü ufkaktan ölmeye yüz tutmuş ekstra bir teknik daha hak ediyor. Uzun bir süredir bu anı bekleyen bir sürü insan vardır eminim, büyük ihtimalde de aldıkları şeyden mutlu olacaklar. Ancak sıkıntı şu ki, bu oyun Microsoft'un *Holo* hayranlarına bir hediyeysi olmaktan öteye gidmiyor. Evet, oyun fena değil. Evet, konsolda GZS oynanabileceğini bir kez daha kanıtladı. Ama başka da bir şey sunamıyor doğrusu.

Holo Wars Z'nin hikâye modu yaklaşık olarak 10-12 saatimi aldı ve Holo evrenine ilginç olduğunu düşünüyordum anlatılan hikâyeleri beğendiğimi ancak harika ara sahneleri dışında pek de özel bir şey yamadığını söyleyebilirim. Görev çeşitliliği fazla olmasına rağmen size sadece "Git ve düşmanın üstünü yok et" diğnada savunma görevleri de veriyor ve oyunun en stresli kısım da bunlar. Özellikle bu tarz görevlerin sona ermesi kontrol oluştan düşman yağmurunda çıkan kaosla kontrol altına almaya çalışmak adrenalin dozuyla bayağı etkiler. Oyuncu açısından Holo Wars 2 G'S'ye verili ve açık herkeste açık bir oyun.



olmuş. Microsoft'un Halo hayranlarına yaptığı özel bir oyun gibi düşünürsek aslında bu mantıklı bir karar, ancak basitleştirme adı altında bir iki ufak sıkıntı çıkmış. Bu sıkıntılardan biri oyunda bulunan stratejik öğeler. Çok detaylı ya da karışık değil bunlar, mesela Wolverineler'le hava araçlarına karşı etkili. Hellbringer'lar binalara karşı etkili gibi şeyler. Ancak oyunu benim gibi konsolda oynamıyorsanız o aksiyon sırasında "dür şu Hellbringer'ları seçeyim de binayı yıkayım" diyerek iş yapamıyorsunuz. En azından kolayca yapamıyorsunuz. Oyun size bazı kısayollar sunuyor ancak onları uygulaması ya çok uzun sürüyor ya da bazen çalışmıyor. Halo Wars'da sağ tetik tuşuna basarak istediğin ekibi seçme olayını bunda niye bu kadar karıştırmışlar anlamak biraz zor. İşte bu yüzden adı da olsa verilen stratejik kararları konsolda uygulaması gerçekten zor oluyor. PC'deyseniz oyun bu nedenle gerçekten kolay oluyor. Klavye ve fare ikiliyseniz istediğiniz ekibi rahatlıkla seçip hızlıca istediğinizi yaptırabildiğinizden dolayı sunulan stratejik öğeler çok sık kalıyor, bu da doğal olarak oyunun PC'deki rakiplerine karşı birkaç adım arkada kalmasına sebep oluyor.

Ayrıca tuhaf bug'larla da karşılaştığımızı belirtmem gerek. PC'de varlar mı yoklar mı emin değiliz ancak Xbox'ta oyunu yeniden başlatmamı gerektiren birkaç bug'la karşılaştım. Bir kere görevin ortasında kapatmam gerekti, oyunu tekrar açmak istediğimden de hiç bitemeyen bir yüklem ekranıyla karşılaştım, en baştan girmem gerekti görev. "From the Deep" görevindeyseniz kahramanımı takip bir aracı kaldıktan sonra o aracı hareket ettiremedim, aracın en sonunda patlayıp kahramanımın aracıya inmesini beklemem gerekti. Öyle abartılı ya da sürekli karşılaştı-

ğım şeyler değil bunlar ancak genellikle sıkıntısız çıkan Halo'larla böyle şeylerin olması oyunun biraz aceleyle getirildiğini gösteriyor.

YİYORSA HEPİNİZ GELİN!

Oyunun tabii ki odak noktası çoklu oyuncu modu ve bu açıdan pek de bir sıkıntısı yok gibi. Mod olarak klasik Deathmatch'in yanı sıra Domination ve Stronghold da bulunuyor. Domination'da kontrol noktalarını elinizde tutarak en çok skor kazanmaya çalışıyorsunuz, ki bu modda özellikle destek kuvvetlerinin bayagi bir artışı görüyorsunuz. Stronghold'da belirli süre boyunca kaleler inşa edip onları savunuyorsunuz, süre sonunda en çok kaleye sahip olan kazanıyor. Ancak bu modun en kilit noktası iki tarafın da sınırsız hamması bulunması, bu da hammadde-leri düşünmeden daha farklı taktik ve stratejilere odaklanmanızı sağlıyor.

Başka bir çoklu oyuncu moduysa Microsoft'un büyük ihtimalle en çok sevdiği mod olan Blitz. Teknik olarak MOBA / kart oyunu karması olan Blitz'te hazırda olan ya da kendi kurduğunuz destelerle, elinizdeki kartları kullanarak askerler ve araçlar çağırıp, harita ortasında bulunan üç bölgeden en az ikisini ele geçirerek puan kazanmaya ve rakibinizden önce puan sınırına ulaşmaya çalışıyorsunuz. Tek kişilik versiyonundaysa dalgalar olarak gelen düşmanların sizden fazla bölgeyi ele geçirmesini engellemeye çalışıyorsunuz. Benden şimdiden uyarısı, Heroic zorluğa geldiğinizde kartlarınızı doğru oynamasız işler çıgından çıkabiliyor.

Blitz modunu her ne kadar sevmiş olsam da

beni asıl korkutan yanı ne kadar süre kendini oynatabilir olacağı. Tek kişilik modu eğlenceli, yeni kartlar, desteler ve rastgele gelen kartlarla yeni stratejiler üretmeye çalışmak çok hoş. Ancak çoklu oyuncu kitlesi bu rastgeleliği ne kadar kaldırabilir gerçekten şüpheliyim. Özellikle istediğiniz kartları almak yerine o kartın bulunduğu destenin paketini alıp istediğiniz şeyi düşürmeye çalışmak gerçekten sıkıntılı bir durum. Ben şimdiki kadar para verip de kart paketi almadım ama oyuna bağlanan insanları sokabileceği çileleri düşündükçe de korkmuyorum değilim.

"BİP BİP, ÇEKİLİN YOLUMDAN!"

Teknik şeylere bacakak olursak oyunun görsel bazı bug'ları dışında fena görünmediğini söyleyebiliriz, özellikle hikâye modundaki ara sahneler gerçekten muazzam. Müzikleri bir Halo Wars kadar akılda kalıcı değil ancak seslendirmesi açısından gerçekten güzel uğraşmış. Marine'leri bir yere yolladığınızda yolda kendi aralarında etkileşim muhabbet, Warthog'un şoförünün "BİP BİP ÇEKİLİN YOLUMDAN" demesi gibi ufak şeyler gerçekten Bungie zamanını anımsatıyor. Bu tarz şeylere de genellikle hep ben takılıyorum-şu gibi hissediyorum... Ama hoşuma gidiyor ne yapayım?

E BİTTİ Mİ ŞİMDİ SAVAŞ?

Dürüst olarak, bir Halo hayranı olarak Halo Wars 2 beklediğim bir oyun değildi. Hatta bu sene girmeyi planladığım oyunlar arasında bile değildi ancak oynadığım için gerçekten mutluyum ve büyük ihtimalle ara sıra kafa dağıtmak için Blitz moduna döneceğim. Ama ne ylini oyun, ne de GZS'yı tekrar canlandıracak özel bir yapıp Halo Wars 2. Sadece güzel bir sürpriz. ♪



HİKÂYESİN NERESİNDEYİZ?

Halo Wars 2'nin hikâyesi ilk oyundan 28 yıl, Halo 5'deki olaylardan da hemen sonrası başlıyor. İlk oyunun sonunda dondurulup gemileriyle birlikte uzayda sürüklenen ekip Ark'dan gelen bir sinyalle uyanıyor. 28 yıldır olup biten her şeyden binlerce yıl önce gittiklerindeyse onları Covenant'lara baş kaldırmış ve diğer Grunt'ları da bu yolda gasp etmiş olan Atriox'la karşılaşıyorlar. Sonrasında olaylar gelişiyor, pek de bir şey olduğunu söyleyemem ilerleyen vakitlerde ancak dediğim gibi, Halo lore'una harika bir eklenti olsa da genel olarak oyunun hikâye modu çoklu oyuncu modlarına hazırlanmış gibi hissettirmekten öteye gidemiyor.



Ara sahnelerin kalitesi son Halo'lardaki gibi en üst seviyede



- Halo oyuncularına Microsoft'tan harika bir "fan service"
- GZS tarzına yeni oyuncuları açık
- Kontrolçüyle bile oynanış rahat
- Muazzam ara sahneler
- Blitz modu

- Pek de strateji gerektiriyor
- Can sıkıcı bazı bug'lar
- Tamek olarak Halo "fan service"ından öteye gidememesi

7

SON KARAR

Halo hayranlarını kaçırmaması gereken bir oyun. Diğer GZS severler indirim dönemi bekleyebilir

HORIZON

ZERO DAWN

PLAYSTATION'A GÜNEŞİN BATTIĞI FALAN YOK

ÖMER AKDAĞ

Eğer gözlerinizi kısıp iyice bakarsanız geçmiş kavramının enteresan ve çok korkutucu bir tarafı var. "10 bin kişiyle 20 bin kişi savaştı, 5 bin kişi öldü" diye okuruz tarih kitaplarında. O 5 bin kişiden 2.984'ünün cüsünün bizim için anlamı, o 5 bin kişiden biri olmasdır, o kadar. Hayatında neler yaşamış, kimleri sevmiş, nelere anlam yüklemiş, hangi noktalara dokunularak yönlendirilmiş, bilmek istek bile bilemeyiz.

Çok uzağa da gitmeye gerek yok, 80'ler Türkiye'si, 30'lar Amerika'sı falan deyince çeşitli imgeler, o dönem insanların anlamlandırdığımızı düşündüren bazı genellemeler canlanır aklınızda. Biz de bundan farklı olmayacağız. İyimsel olayım; insanlık gelişse, uzağa kolonileşse, 40 trilyonluk bir nüfusa ulaşsa bile; hani iletişim çağındayız, yazıp çiziyoruz, videolar çekiyoruz ya; bu ürettiğimiz şeylerin kenarda var olmaları sürdürdüğünü varsaysak bile o 40 trilyonluk nüfustan 1 kişi bile umursasaydı o Youtube'a 2017'de yüklenmiş oyun yorum veya let's play videolarını izlemeyecek, şu dergideki sayfaları açıp okumayacak. Unutulacağı, bireysel olarak yaşadığımız şeyler uçup gidecek.

Horizon: Zero Dawn'ın kurgusu aklımda bunların dönmese sebep oldu birazcık. Çünkü bu dünyada "geçmiş kalmış" olanlar bizi, "eski insanlar şöyle yapmış" şeklindeki genellemelerle anılır olmuşuz. Diğer post-apokaliptik dünyalardan biraz farklı burası. Mesela *Fallout*'larda bizim dünyamızın yıkılmış bir devamında gibiyizdir ya, *Horizon: Zero Dawn*'da "eski dünya" tamamen geride kalmış. Biz, veya "biz" deyince kendimizi büyümüş oluyorum, önde gelen bilim insanlarının ve onlar için çalışanların kalıntılarına denk gelebildiğimiz, bu geçmişte ait toplumun "the old ones" olarak anıldığı, ilkel kabileler şeklinde yaşayan bir toplumdayız.

İlkel derken, çok da ilkel bir toplumdaki bahsetmiyorum. Evet Kızılderili gibi giyinen, güneşe vs. tapan insanlardan bahsediyorum ama baktığınızda o Kızılderili giysilerinin parçaları arasında metaller olduğunu görebilir, insanların o çok eski dönemlerdeki kadar düz mantık yaşamadıklarını ve dışardan ne kadar basit görüne de gelişmiş bir kültürün devamı olduklarını hissedebilirsiniz. Burası nasıl bizim dünyamızın direkt devamı değilse, her şeyin sıfırdan başladığı bir dünya da değil. Ama neden? Etrafta bu kadar gelişmiş robotlar dolarsın bir kültürel olarak avcılık-topla-

yıcılık yaşantısına neden geri dönmüştü? Bir dakika... Robotlar mı? Robotlar ne iş?

AL0000? Y?

Karakterimizin adı Aloy. "Alaşım" anlamına gelen alloy'la karıştırmayınız, o iki 'l'yle yazılıyor. Bizimki kanlı canlı bir kadın. Çeşitli sebeplerle sürgün bir şekilde büyümüş, ömrü boyunca yalnızca bir diğer sürgün olan, onu yetiştiren Rost'tan başkasıyla konuşmamış. Yani kopuk kabileler halinde yaşayan insanların olduğu bir dünyada, soyut bir kabileye yakın, ama onlardan da kopuk, tamamen izole yetişmiş Aloy. Dolayısıyla her ne kadar Rost onu vicdan sahibi bir birey, yetenekli bir avcı olarak yetiştirdiyse de aslında hem o, hem de onunla birlikte biz bu dünyayı yavaş yavaş tanıyama çalışarak başlıyoruz maceramıza.

Aslında böyle söyleyince tam doğru olmadı. Dünyayı tanımaktan daha basit, daha "dünyevi" amaçlarımız var ilk başta. Kabileye geri kabul edilmek, neden sürgün olduğumuzu öğrenmek gibi. Ama oyunun en güzel yanlarından birisi de şu ki; bu önemseydiğimiz amaçların büyük resim içinde çok küçük bir yer edindiğini yavaş yavaş öğreniyoruz. Mesela, pek spoiler sayılmaz, kabileye kabul edilmemize karşı duran, kilikuyruk bir teyze

ROBOT DİNOZOR AVLADIĞIMIZ BİR OYUNUN HİKAYESİNİ DE CİDDİYE ALDIRTILAR YA...

Bu düz başlılara >>
alısın, Düzük Aloy'un
bir parçası.





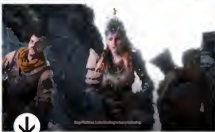
OVERDRIVE

Aloy mızrağına taktığı bir zımbırtı sayesinde makineleri kendi tarafına çekme yeteneği kazanıyor. Bu sayede hem yanımızda savaşan bir makineye sahip oluyoruz, hem de bunların bazılarını binek olarak kullanabiliyoruz. Denizde etraftaki şeyleri toplayabileyim diye binek kullanmamayı tercih ettim. Ayrıca Overdrive ladığınız makineler su içi takip etmiyor, yani bu özelliği doğru yerde kullanmazsanız pek de işlevselliği kalmıyor ama ısı bir tenekte kutusuna kendi başınıza değil de üzeri beşerli saldırmanın avantajı da çok büyük tabii.

İlk başlarda ufk tekek makineleri Overdrive edebilirsiniz ama dünyada birkaç tane özel zindan var, onları tamamladıkça daha güçlü makineleri Overdrive etme yeteneği de kazanıyorsunuz. Bu şahane zindanlardan ise hiç bahsetmeyeyim, bir nevi spoiler olur ve bunlardan birine girdiğinizde yaşayacağınız alakasızlık hissini onüne geçmek istemem :)



Miny su anda görünmez. Çaktırmayın



var. Oyunun ilerleyen safhalarında Aloy bu tezyeyle konuştuğunda "yaptığım yolculuklar bana hiçbir şey göstermediyse bile senin aslında küçük bir kötülük olduğunu gösterdi" diyor. Horizon: Zero Dawn'da yaşadığımız sürecin hissini çok güzel açığa çıkardığını düşünüyorum bu minik repliğin. Çünkü oyuna her ne kadar Aloy'a büyük görünen dertlerle başlasak da ya-vaş yavaş sahit oluyoruz ki aslında çözülmesi gereken ve yalnızca bizim çözebileceğimiz çok daha büyük meseleler var ortada. Horizon: Zero Dawn'ın o minik minik başlayan hikâyesi çok epik noktalara varıyor. Direkt epik girseydi vereceği hissiyat bu kadar sağlam olmazdı, hikâyeye sıfırın altından başlayıp adım adım bizi o noktalara çekiyor oluşu oyunun etkileyiciliğini sağlayan en önemli unsurlardır.

Hani bayağı acayip kurgusu var ya oyunun, yani neticede okunuzla robot dinozorları falan avladığınız bir oyundan bahsediyorum, bu temayı ne kadar ciddiye alabilirsiniz ki? İhni bilen bir stüdyo yazar ve işlerle o temayı, alabiliyorsunuz işte. Sizin için tamamen gizemden oluşan bir dünyada başlıyorsunuz, hikâyeye aktıkça parça parça bazı bilgilere denk geliyorsunuz, bu bilgiler bir şeyler açık etmekten ziyade gizem unsurlunu daha da artırıyor ve oyun onlarca saat gidiyordu o merak duygusuna ihanet etmeden, her şeyi derli toplu ve etkileyici bir şekilde açıklıyorak tatmin edici bir sona bağlanıyor. Olası devam oyunlarına açık kapı bırakılmıyor değil ama kendi içinde fazlasıyla iyi bir şekilde başlayıp bitiyor mesele. Özellikle seri oyunlarda görmeyi özlediğimiz bir özellik.

Yanımızda gezdiremesek de düşmanların ağır silahlarını alıp kullanıyoruz arada ki güzel gazı getiriyorlar.



KARSIMA GEÇ BİR KONUSALIM

Aloy yönetmekten müthiş keyif aldığım bir karakter oldu ve hayır, bunun sebebi sadece meleşmiş güzelliği, kızıl saçları, canının içi olması değil! Yani... görsel olarak çekici bir karakteri yönetmenin ayrı bir keyif olduğunu inkâr edemeyecek olsam da karakterine ve triplerine bayıldım. Cahil olsa bile aptal olmayan, bu sayede toplumlara yerleşmiş şeylere kolaylıkla dardan bakabilen, laf soymaktan çekinmeyen bir karakter Aloy. Ona ayan meyan yazılan adamın suratına meseleyi anlamayarak bön bön bakacak kadar saf, tanırsal olarak görülen bir kralın tepedeki sarayına gidip "mekân güzelmis, aşağıdaki küçük insanları bile görebileceksin neredeyse" diye bilecek kadar patavatsız. Haydut kampları iyi bir şey yapmış olmak için değil de müthiş zevk aldığı için temizleyen Nil'e olan diyalogları özellikle paha biçilemez. Çok ekstrem yönleri yok Aloy'un, hatta biraz düz bile olduğu söylenebilir. Onu kahkahalar atarken veya hüngür hüngür ağlarken görebizsiniz kolay kolay ama bu hallerinin de ona özel bir hava kattığını düşünüyorum. Aşık oldum da her yönünü o yüzden mi beğeniyorum acaba... Hmmm...

Yalnız oyunun diyalog yazımını beğendiyseniz ve özellikle oyunun ilerleyen safhalarında muhabbetimiz derinleştiği ya karakterleri benimsediyseniz de diyalog sekanstlarının kalınlığı oyunun eksi yönlerinden. Aloy birliyle konuşuyor diyelim, kamera bir Aloy'u gösteriyor, bir diğeri gösteriyor, arada da azıcık zoom-in, zoom-out yapıyor, o kadar. Çok fazla sayıda olmayan ara sahneler güzel ama bu diyaloglar-

DYUNUN DÜNYASI İNANILMAZ DERECEDE GÜZEL. OKUMUZY VE YAYIMIZI ALIP BU DÜNYADA AVA ÇIKMAK HARİKA BİR HİS.



Ucan makineler çok hareketli olduklarında, yayıdıkları zırlayabiliyorlar. Ateşli ok iyidir.

daki sinematografi sıfırı. Hani konuşurken sağa sola yürüşün biri, ötekisi kenardaki danslaye oturmuş, kamera arada uzaktan çeksin ikisini falan... Te ilk Moss Effect'te yapılmaya başlanmış şeyler bunlar. Bayağı da yol kat edildi yani o zamandan bu zamana. KOTOR'lar falan eski, onlarda bu yapıyı tabii ki kabul edebiliriz ama bu derece büyük bütçeli, modern bir aksiyon RYO'dan diyalog sahnesi tasarımında biraz daha özen beklerdim (Fallout 4 mü? Onu hiç karıştırmayın şimdii).

Diyaloglarda zaman zaman karışmaya çıkan "seveceğin", "se" ve "mantıklı" yanıt seçeneklerinin oyunun gidişatını ve de sonunu etkilemiyor oluşu da sanki eleştirmek için güzel bir hedefmiş gibi duruyor ama bunu yapmıyacağım. Sonuçta daha lineer bir hikâye anlatmayı seçmiş oyun, her RYO soslu yapımda olayın dallanıp budaklanması şart değil. Bu tercih ettiği lineer anlatım şeklini uygulamaya iyi koyabiliş mi? Evet. O zaman sıkıntı yok.

Şu araya "yan görevlerin daha fazla olmasını isterdim" keşkesini de sıkırtmamak isterim. Orada burada dolanırken denk geleceğiniz ünlü NPC'lerden aldığınız bir görevler tamam, ağır mükemmel değil, ara sahnelerle daha fazla desteklenesermiş daha bir hoş olurmaz ama gayet de giderleri var, keyifle oynatıyorlar kendilerini. Azlar ama işte biraz. Eski dünyanın oyunda dokunulmayan tarafları hakkında bir şeyler sunan sayısız yan görev fikri üretilebilirli aslında.

HER ADIMIN KEYFİ AYRI

ama hani çok da takmıyorsunuz aslına bakarsanız

oyunun içindeyken bu durumu. Çünkü oyunun hikâyesi çok başarılı da olsa, Aloy severek yöneteceğinizi bir karakter de olsa Horizon: Zero Dawn'da başrolde oyun dünyası ve aşmış bir aksiyon var.

Bir kere gözlerinizi yaşatacak derecede güzel bir açık dünyadayız. Seyrek ağaçların bulunduğu yemyeşil yerler, minik göllerin donduğu karla kaplı bölgeler, kızıl ağaçlar sayesinde bambaşka bir his veren mekânlar, çöller, kanyonlar... "Doğayı bir rahat bıraksak dünya ne güzel yer lan aslında" dedirtiyor her yer. Eski insanların yaşadığı, betonlan sarmasıkların ve yosunların kapladığı şehirler de var, yeni yan-İlkel kabilelerin kurduğu ırılı ufakli yerleşkeler de var. Sıkılmak bir kenara, bulunduğunuz ortamın güzelliğini takdir etmeyeceğiniz bir saniye bile olmayacağını garanti ederim.

Bu dünyada zaman geçirmekle ilgili yalnızca tek bir sıkıntı var, o da müzikler. Daha doğrusu müzikler değil, müzik kullanımı, yoksa parçaların kendileri gayet özenle hazırlanmış. Ama oyunda genel olarak insanı geren bir müzik kullanımı mevcut. Hani insan dağa bayıra çıkıp keyifle ufak tefek şeylerin peşinde koştuğu anlarda ufak tınılar duyarak, kendini rahat hissetmek ister ya, pek yok işte. Sürekli negatif, gerilimli bir enerji aşılayan müzikler kullanılıyor.



PS4 VE PS4 PRO FARKI

Horizon: Zero Dawn'un PS4 ve PS4 Pro üzerindeki performanslarını net bir şekilde karşılaştırmak biraz zor çünkü oyunda dinamik bir gece-gündüz ve hava durumu sistemi olduğu için aynı atmosferi iki farklı oynayısta birebir yakalamak neredeyse imkânsız. Bununla birlikte PS4 Pro'da karakter modellemeleri, gölgeler ve çevre detayları daha keskin, daha belirgin olarak öne çıkıyor. Özellikle 4K çözünürlükte oynadığınızda, çevredeki ince detayların fark edilir şekilde yileştini gözlemledim. Bu noktada oyun 4K'nın hakkını vermiş diyelim, zira PS4 Pro'da Aloy'un yüzündeki çizgilerin yayımın kırışına kadar her şey daha kaliteli bir görüntüye sahip. İnce detaylar "ben buradayım" diyor. Ayrıca oyun PS4 Pro'da biraz daha akıcı hissettiriyor Horizon: Zero Dawn, muhteşem görselleri ve büyüleyici atmosferleriyle öne çıkıyor nihayetinde ve iki konsolun sunduğu çözünürlükler arasındaki fark da kendini belli ediyor. Ama merak etmeyin, Zero Dawn, PS4'te de oldukça etkileyici grafiklere sahip. PS4'te saatlerce oynadım, ne ara sahnelerde ne de başka bir yerde fark edilebilir bir fps düşüşü yaşamadım. Performans anlamında da korkunuz olmasın yani. ■ YASIN

İPUÇLARI

Dinamik yön bulma opsiyonlarını kesin kapayın derim, çok rahatsız ediciler. Nereden gideceğinizi bulamadığınız pek olmaz zaten. En fazla biraz dolaşırsınız işte. Bitki-hayvan peşinde fatan koşarsınız.

Ana haritanızdaki toplanabilir şeyleri gösteren haritaları ne kadar erken alırsanız o kadar iyi.

Crafting eşyaları için olan çantanız kolay doluyor, onu büyültmeye öncelik verin. Arada da çok olan şeyleri satmaktan çekinmeyin. Hele "selling for metal scraps" dışında ek açıklaması olmayan eşyaları direkt gönderin.

Konsantrasyon sürenizi uzatan yeteneğe mutlaka öncelik verin. Ha ıslık tabii bir de. Olmazsa olmaz.

Gözünüzden kaçabilir: Her yeni silah aldığınızda onun eğitim görevleri açılıyor ve güzel tecrübe puanı veriyorlar. Ama görevleri menüye girip seçmeniz gerek, yoksa tamamlanmıyorlar.

Focus'unuzu kullanarak düşmanın hangi bölgeleri neye zayıfmış bakmakta fayda var. Ayrıca bol düşmanlı yerlerde Focus'la herkesi tag'temeyi de ihmal etmeyin, sırtınızdan vurmasınlar.

ALDY SIVRI BİR KİŞİLİĞİ OLMASA DA
BELLİ BİR AĞIRLIĞI OLAN, YÖNETMEKTEN
KEYİF ALACAĞINIZ BİR KARAKTER.

ZANAATKARLIK

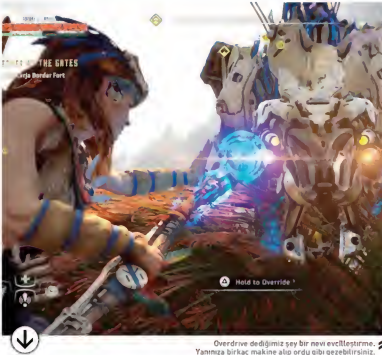
Oyunun çok büyük bir parçası aslında "crafting". Biliği, metal vs. toplayarak, domuz, tavşan, biki, rakun vs. avlayarak ve de tabii makineler indirerek sayısız çeşit materyal elde ediyoruz. Her ne kadar silahlarımızın daha güçlü versiyonlarını alabilmek çoğunlukla cebimizdeki paraya baksa da onlar dışındaki neredeyse her şeyi kendimiz

üretiyoruz. Eğer hiçbir şey toplamamışsanız atacak düz okunuz bile olmayabilir.

Ama oyunun dünyasını o kadar ovduym ya, bu dünyanın buyusuna kapılıp biraz dolayır ve bir şeyler toplarsanız standart muhimmat sıkıntısı çekmeyecek kadar şey toplarsınız zaten. Ama gelişmiş mühimmatları gönlünüze harcayabilmek veya taşıma kapasitenizi artıracak envanterler için daha fazla avcılık

ve toplayıcılık yapmanız gerekiyor. Bir tutsu niembani bulamadığınız lanet olas: rakunlar dışında, biraz olsun keşif ruhunuz varsa materyal sıkıntısı çekmeyeceğinizi söyleyeyim.

Bu mühimmatları menüye girmeden, aksiyon ortasında hızlıca üretebileceğiniz bir yapı da eklenmiş ayrıca. Genelde kuffet olarak görürüm bu tip şeyleri ama çok kolay çözümlüyor oyun içinde, pek sıkıntı yaratmıyor yani.



Overdrive dedikimiz şey bir nevi evcilleştirme. Yanmaz birkaç makine alıp ordu gibi gezdirirsiniz.



Bu heybetli arkadaşlar hantla sacma külesi işlevi görüyor.



Hele her menüye girdiğimde, ki çok fazla giriyorsunuz, HIMMMMMMM diye alttan alttan batan bir müzik var, canımı çok sıktı. Neyse ama, dünyanın o güzelliğinin yanında bu ayrıntı da nazar boncuğu olsun.

Peki o kadar çok yan görev yoksa bu dünya da ne yapıyoruz? Köklerinize ininiz

AVCILIK VE TOPLAYICILIK

Bir şeyler topluyoruz mesela. Eski insanları kullandığı kahve kupaları, dinsel anlamı olan heykeltikler, dünyanın bu yeni ekolojisinde doğal olarak ortaya çıkan metal çiçekler gibi. Bunları toplamak zorunlu değil, toplayınca elde edeceğiniz ödülleri hoş olsalar da onlar da o kadar hayatı değil. Ama yine de ben size söyleyeyim, bunları toplamak isteyeceksiniz. Hem o dünyada daha fazla zaman geçirmek için, hem de size verdikleri ufak tefek lora parçacıklarını takip etmekten keyif alacağınız için...

Bir yere giderken yakınlarda bir metal çiçek olduğunu göreceksiniz, "hadi gidip alayım bari" diyeceksiniz, bakacaksınız yüksek bir

yerde, oraya nasıl tırmanacağınızı araştıracaksınız, bulup tırmanıp çiçeği alacaksınız. Bir de bakmışsınız az ileride başka bir şey var... Kendinizi kaybetmeniz son derece olası.

Tırmanma demişken bu arada, değirmeden geçemeyeceğimiz bir şey daha var; ömrümde gördüğüm en başarılı karakter animasyonlarına sahip Horizon: Zero Dawn ki *Uncharted 4*'ü falan da görmüş gözler söylüyor bunu. Tırmanırken, atlarken, zıplarken, yuvarlanırken, silah kullanırken inanılmaz gerçekçi hareket ediyor Aloy. Vücut hareketlerinin yanı sıra hani saçlar, kıyafetler vevla aksesuarlar genelde rüzgar var diye abuk subuk hareket eder ya oyunlarda, bunların savrulması vs. ilk defa bir oyunda bu kadar "olmuş".

SADAK-O!

Şimdiki... Avcılık olayına, yani oyunun aksiyon tarafına gelir isek... İnanılmaz tok, inanılmaz adrenalin dolu, yahane bir savaş steminizin sizi beklediğini müdelemek isterim. Ama önce oyunun burun kıvrılması güzelliği tarafını bir aradan çıkarayım.

Uzun çallırın içine çömeldiğinizde gizlenmiş oluyorsunuz. Yani aslında Aloy'un kafası falan komple çallırın dışında kalıyor, gerçekçi düşünürseniz çok saçma ama geçelim onu, alışık bu tip şeylere. Etrafta 5 tane adam var diyelim, çallırın içinden ışık çalışıyorsunuz, sadece 1 tanesi duyuyor, geliyor, alıyorsunuz aşağı. Sonra bir kere daha çalışıyorsunuz ısıyı, diğeri geliyor. Yerde yatan cesedi görse bile önemli değil, yine de geliyor, onu da indiriyorsunuz tek tuşla. Makinelere karşı daha az işe yarıyor tabii bu açık. Başlardaki ufak tefek robotlar neyse ne de sonraları gizlenirken tek tuş basıp alamayacağınız tiplerle bolca karşılaşacaksınız. Ama yine de etraftaki ıvır zıvr düşmanları çekip halledip ondan sonra ıvır abillere dadanma olayından bol bol faydalanacaksınız.

Hani ışık çaldığınızda etraftaki beş düşmanın beşi de gelseydi, birini aldığınızda diğerleri üstünüze çullansaydı şu yüksek inandırıncılığa sahip oyuna çok daha fazla yakardı. Kurabileceğiniz tuzakların da daha bir manası olurdu. Şu anki haliyle izinizi kolaylaştırarak bir



RÖPORTAJ

Horizon: Zero Dawn projesinin başındakî isim, oyunun direktörü Mathijs de Jonga ile güçlü bir röportaj yapma şansına eriştik.

Bir türde uzmanlaşmış bir stüdyonun tamamen farklı bir şey yaptığını görmek alışılmadık ve güzel bir durum. Şahsen bir işi iyi yapabilen kişilerin ve stüdyoların kandlerine meydan okumalarının taze ve heyecan verici bir şey olduğunu düşünüyoruz. Bu konuda ne düşünüyorsunuz?

Yıllar boyunca Killzone oyunları yapmak sizi psikolojik olarak birazcık olsun yordu mu? Tamamen farklı bir şey denemenizde bunun hiç payı var mı? Kendi adıma konuşayım, Killzone oyunlarını yapmak beni biraz bile olsa yormadı. Video oyunu geliştirmek yaratıcılık gerektiren bir iş. Killzone ile elimizde hikaye, mekân ve oynanış olarak bence oldukça geniş imkanlar vardı. Bununla birlikte Horizon'un konsepti, yeni bir Killzone için ortaya çıkarılabileceğimizi pak çok konsaptan çok daha taze hissettirdi.

"Hadi post apokaliptik bir dünyada geçen, okunula bir dizi anlatıyor avladığınız bir oyun yapalım" fikri kime aitti?

Şirketteki herkesten bir şeyler düşünmesini ve bize paylaşmasını istedik ve her şey, sanat yönetmenimiz Jan-Bart van Dieën'in fikriyle başladı. Onun ortaya attığı fikir bize o kadar heyecanlandırdı ki bu konsepti geliştirmeye alacağımız bütün riskleri kabul etti ve bu maceraya atıldık.

Horizon: Zero Dawn'un en çakıcı, ilginç ve iyi noktaları neler? Bir oyuncu bu oyunda en çok neleri sevecek?

Oyunun amasız bir dünyası var ve bu dünyayı keşfetmek nefes kesici. İyi robotik makineleri ve kabloları keşfetmek, hikayenin an baştan itibaren bize sunduğu gizemleri çözmek heyecan verici. Kahramanımız Aloy çevik bir avcı. Yarışkalar arasındaki tehlikeli makinelerle savaşmak için pek çok farklı silah, araç ve tuzağı var. Hikâye kişisel bir seviyede başlıyor, ancak kısa sürede genişliyor ve Aloy'u dünyanın en büyük sırtı ve sorunları arasında, bir kırmız içinde bırakıyor. Zorlayıcı taktiksel savaşları, iyi bir hikâyeyi ve inanılmaz grafikleri seversiniz Horizon: Zero Dawn'u kesinlikle alın darım. Oyun kısa da değil. Oyuncudan oyuncuya değişmekle birlikte 30 ile 60 saat arası var bir oynanış süresi var.

Peki ya tam tersi? Horizon'da yapmak istediğiniz ama yapamadığınız bir şey var mı?

Horizon'a dahil atmayı başardığımız her şeyden çok mamnunuz. Horizon oluşturma hissi tam anlamıyla veremeyi başarıyor ve oyunda yapacak fazlasıyla şey var.

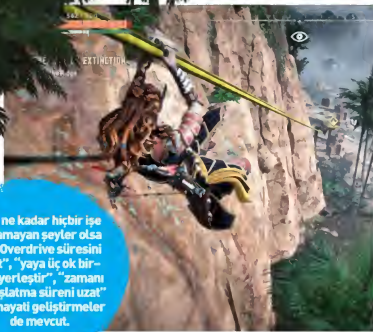
Biliyorum konuşmak için çok erken ama Horizon'un geleceği hakkında başladığımız istediğiniz şeyler var mı? Ya gelecek oyunlar da Sony platformlarına özel olacaklar, değil mi?

Umutudum Zero Dawn'ın yeni bir oyun serisinin başlangıcı olması yönünde, ancak böyle bir şey hakkında konuşmak için çok erken. Biz birinci parti bir Sony stüdyosuyuz. Haliyle gelecekte yapacağımız oyunlar da Sony platformlarında çıkacaktır.

Killzone serisinin geleceği peki?

Killzone serisine büyük bir bağlılığım var. Ancak şu an Horizon'a ve gelecek tepkilere odaklandık.

Her ne kadar hiçbir işe yaramayan şeyler olsa da "Overdrive sürmesini uzat", "yaya üç ok birden yertleştir", "zamanı yavaşlatma süreni uzat" gibi hayatı geliştirmeler de mevcut.



Kayma, tırmanma vb platform öğeleri de var. Nereselerle kullanabileceğiniz çok belli, zorlamıyorlar o yüzden.

oyun açığı gibi. Islığı duyanlar da çok yavaş geliyor zaten yanınıza, oyunun genel yüksek temposunu bozuyor biraz da. Öte yandan "gizlenmek can sıkıcı, o işe hiç girmeyeyim" de diyemiyorsunuz çünkü oyunun zorluğu, normal zorluk seviyesinde bile hatırı sayılır derecelerde geçiyor.

Arma bir kez ihtiyacınızı giderip çalıların arasından çıkarak çatıymaya başladığınızda oyun uçuyor uçuyor!

Ana silahınız oklarınız ve yayınız, ana düşmanlarınızın hayvanı veya dinozorumsu robotlar. Çeşit çeşit oklarınız mevcut, normal hasar veren, daha fazla şeye mal olan ama daha çok vuran, alevli, zırh parçalayıcı, makinelerin üstündeki ekstra parçaları düşürücü. Bunun yanında robotları vurup sonra yere de bir tane sallayıp onların hareket kabiliyetlerini kısıtladığınız halet fırlatıcısı, etrafa tuzaklar döşediğiniz bir başka silahınız, alan etkili bombalar veya elemental topar fırlatabildiğiniz şapanelinizi ekleyin. Bu diğer silahlarınızın hiçbir ok-yayınız yerini tutma niyetinde değil ama kafa kafaya savaşma konusunda üç-beş kere düşünceniz gereken düşmanlara karşı ciddi anlamda işinize yarayan ek stratejiler geliştirmenize olanak sağlıyorlar.

İlk başlarda Aloy'ya duyduğunuz stratejiler kısıtlı. Mesela Watcher isminde, Raptor'lar denilen enilimli makineler var. Bunları dev gösterdiğiniz 2-3 kere vurduğunuzda iniyorlar ki kısa süreliğine ağır çekime geçme yeteneğine sahipsiniz, biraz alıştıktan sonra çok sıkıntı yaratıyorlar. Yanlı çok sıkıntı yaratmıyorlar derken yine 4-5 tane sine kafadan girişimseniz, zaman yavaşlatmanız

harcamış ve dolmasını bekliyorsanız kolay gelsin, başınız dertte demektir ama oyunun ilk birkaç saatinde bu Watcher'lar ve 1-2 başka şeyle mücadelede sizi zorlayacak şey düşmanların kendisinden çok kontrollor olacak. Kontrollor kötü anlamında söylemiyorum, her şey tıkar tıkar çalıyor ama alışması zaman alıyor, o da bir geçerk.

Sol analogla hareket edeyim, L1'le mühimmat seçeyim, L2'yle okumu çekeyim, sağ analogla nişan alayım, R3'te zamanı yavaşlatayım, R2'yle okumu salayım, bu sırada üstüme koşan varsa yuvarlakla yuvarlanayım, dibime girmiş varsa L2'ye basmadım R1 veya R2'yle yakın saldırı yapayım falan filan derken bütün Dualshock tuşlarına gitirda power metal solosu çalar gibi abanacaksınız. Düşman toslamak üzere üzerinize depar atarken "lan mühimmat seçmek L1 miydi, L2 miydi" gibi yalnızca 1 saniyeliliğine tereddüt kaldığınız an ölüp gödireceksiniz (defalarca kez yaşıyordum).

Oyunda düşmana kilitlenme tuşu yok. Bu durum ilk başlarda çok saçma gelmişti ama benahı dedim ya üzerinize depar atıyorlar diye. Oka kilitlendiğinizi düşünün, düşmanın önünden kaçındığınız ve onun arkasına geçtiği an bütün yön düğyunuz birkaç saniye şaşacaktır, başkaları da o sırada ense-nize şaşıp yaşıracaktı kilitlenme olayıydı. Kilitlenme tuşunun oyunun aksiyonunu çekilmeye hale getireceğine karar verdim bir süre sonra, yapıcılar bunu eklemekle doğru bir karar vermiş.

Oyun zor dedim ya, aslında bu iyi dengelemiş bir zorluk. Alışma sürecinin zaman alacağını hesaba katmış yapıcılar, bu

yüzden sonraları "bunlarda mı zorlanmıştım ben" diyeceğiniz düşmanlarla işe başlıyorsunuz ama kontrolleri alıştıktan sonra rahat edeceğinizi sanıyorsanız tekrar düşünün. Yavaş yavaş, saniyeler içinde canınıza okuyabilecek makineler çıkmaya başlıyor karşınıza. Timsahımsı Snapmaw'lar, kartalimsi Stormbird'ler, t-rex'imsi Thunderjaw'lar gibi...

Karşınızda Thunderjaw var diyelim. Ne şanslisiniz ki etrafında 1-2 ufak makine var. Çalıların ardından onları yanınıza çağırırsınız ve Overdrive özelliğinizle kendi tarafınıza geçirdiniz, bu sırada da yere birkaç tuzak döşediniz. Sizin tarafınızda makineler Thunderjaw'ı oyalarken siz de oklaya oklaya üzerindeki sensörü kırırsınız ki gizlendiğiniz zaman nerede olduğunu anlayamasın. Bu sırada ufak robotlar mefta oldu tabii. Thunderjaw "biri daha vardı sanki" diye etrafa bakınırken yan tarafına dolastınız ve yanınıza zaman yavaşlatmanın colddown'ını bitmesini bekliyorsunuz, Thunderjaw ise nerede olduğunuzu biliyor. Üzerinize doğru koşuyor, yuvarlanarak kaçıyor, kurdüğünüz tuzaklardan biraz etkilense de kısa süre sonra başlıyor lazerler, alevler, ne varsa yağdırmaya. En azından üzerine koşmasını diye birkaç halat sıkarak yere bağlıyorsunuz, çok değerli saniyeler kazanıyorsunuz. Bu saniyeleri makinenin yanına geçmek ve açıkta kalan kalbini vurmak için kullanıyorsunuz...

İşte bu tip savaşlar oyunun tepe noktaları ve farklı farklı makinelere ve hatta birden fazla makineye karşı çok sık yaşıyorsunuz bu anları. Hani boss dövüşü gibiler ama "şu safha bitti, şimdi şu safhaya geçip şunu yapmalısın" gibi mekanik değil olayın gelişimi. Sürekli sizin ellinizde ne yapıp yapmayacağınız, sürekli organik savaşlar gerçekleşiyor ve işte aksiyon oyunlarındaki savaşlardan bir heyecan beklersiniz ya, oyun size o heyecanı tekrar ve tekrar ve tekrar yaşatmasını çok iyi biliyor.

ŞAFAK, TAN, DOĞAN, GÜNEŞ

Her oyunun hem her konsola hem de PC'ye çıktığı ütopik bir dünya hayal ediyorum ama gerçek dünyada işler böyle yürümüyor. Horizon'ı ve birçok başka yapıma, oyun oynamayı en sevdiğim platform olan PC'de oynayamayacağım konusunda kendi çıpımda bir hayal kırıklığım olsa da Sezar'ın hakkı Sezar'a: PlayStation son yıllarda yakaladığı büyük satışlardan elde ettiği geliri elini daha da güçlendirmek için harcıyor ve bu da son aylarda karşımıza dikilen mükemmel oyunlarla kendini iyice gösterdi. *The Last Guardian*, *Nioh*, *Growly Rush*, *World of Final Fantasy*, *The King of Fighters XIV*, *Horizon: Zero Dawn*... Biraz önceye gidersek *Bloodborne* ve *Uncharted 4*'le, biraz sonraya gidersek de *Persona 5*'le, *God of War*'la, *Detroit*'le falan karşılaşıyoruz. Sony'nin takdirli hak ettiğini kabul etmek gerek bence.

Acaba kendine PC'yi yakın gördüğünü söyleyen bu adam yavaş yavaş bir PlayStation fanboy'una mı dönüşüyor? Çok gaza geldim belki ama *Horizon: Zero Dawn* da getiriyor be arkadaş! (

TÜRKÇE DEĞİL

Horizon: Zero Dawn PS 4 azele birçok oyunun aksine Türkçe desteği içermiyor ve denk gelmiş olma olasılığımız yüksek, bu durum geniş bir oyuncu kitlesinin tepkisiyle karşılandı.

Elbette Horizon: Zero Dawn'ı Türkçe seslendirme veya altyazı ile oynatabilmek ayrı bir tat olurdur ama kişisel olarak "bir oyunda Türkçe desteği olması arıdır ama olmaması eksik değildir" mantığıyla bakıyorum olaya. Elbette ki bir oyuncu ve de nihayetinde Sony'nin bir müşterisi veya potansiyel müşterisi olarak farklı hissediyor olabilirsiniz, bu durumda satın alma kararınızı buna göre almak isteyebilirsiniz, tamamen size ve İngilizceyle aramızın nasıl olduğuna kalmış bir şey.



- Ok ve yaya dayalı aksiyonu asırı iyi
- Milyonlarca oyun oynamış olsanız bile sizi etkilemeyi başararak, gizem unsuru yolunu, hem epik hem kişisel senaryo
- Alloy'u yönetmek ayrı bir keyif
- Sadece durun ve dakikalarca manzara izleyin, dünyası o derece güzel
- Bu dünyada uzun uzun zaman geçirmek istemenizi sağlayacak sayısız öge var

- Gizlilik mekanikleri bu kalitede bir oyuna yakışmıyor
- Diyaloglarda biraz daha sinematografik lütfen
- Müzikler niye insanı bu kadar geriyor ki?

9

SON KARAR

Yüksek miligram adrenalin açılardan bir aksiyon sunan, göz okuyan, hissiyete bayağı bağlı olan, kendine has, en üst kalite bir yapımdır.





O TÜR: JRYO O YAPIM: Bandai Namco O DAĞITIM: Bandai Namco O DİJİTAL İNDİRME: 75 TL (Steam) O YAŞ SINIRI: 16+
O DAHAŞI İÇİN: tinyurl.com/ogz-113-berseria



Huh! Well look at that. They really are a buncha daemons.
That works in our favor.



Hikâye anlamında önceki oyunlara çok bağlı değil ve güzel bir başlangıç noktası Berseria

TALES OF BERSERIA

Bir Therion'u kızdırmak istemezsiniz

ESER GÜVEN

Velvet Crowe'un hayatta her şeyden çok sevdiği bir şey varsa o da erkek kardeşi Laphice'tu. Ablasını kaybettığı Kızıl Douinay aşkından yıllar sonra o lanetli ay bir kez daha geri döndü; yaşadıkları köy Daemonblight'a teslim oldu, bir sürü masum öldü. Velvet için en acısı da eniştesi Artorius'un kardeşini bir ayın için kurban edişine şahit olmaları. Aynı durdurmaya çalışırken koluna bulaşan Daemonblight onu bir "Therion" haline getirdi: Yani diğer daemon'lardan beslenen bir daemon. Artık Velvet'in tek bir amacı vardı; Artorius'u öldürüp kardeşinin intikamını almak.

BİN YIL DEDİĞİN NEDİR Kİ?

Tales of Berseria, ünlü Tales serinin on altıncı oyunu ve bir önceki oyun olan Tales of Zestiria'da yaşanan olayların 1000 yılı öncelini anlatıyor. Eğer Zestiria oynadıysanız bazı terimler ve mekânlara hayal meyal tanıdık gelecek ama konular doğrudan bağlantılı olmadığı için seriye bu noktadan başlamamak için hiçbir sebebiniz yok. Hatta şöyle söyleyelim, bence Berseria başına nefis bir başlangıç noktası olmuş.

Tamam bu bir intikam hikayesi ve başlangıçta anlatılan konu son derece karanlık. Ama sakın oyunun da bu şekilde iç karartıcı olduğunu düşünmeyin. Berseria o kadar güzel, o kadar eğlenceli karakterlere sahip ki aklınız durur. Daha maceranın bağlarında yanıma katılan Rokuroku veya komik kadı Magilou yalnızca ortamı yumuşatmakla

kalmıyor, aynı zamanda oyun süresince karakterler arasında kurulan o samimi bağa şahit olmanız da sağlıyor. Serinin "skeç" sistemi de Berseria ile tamamen değişmiş, daha önce bir görsel romanı andırarak şekilde yazı ağırlıklı olan bu diyaloglar artık bol animasyonlu, daha bir anime estilisti hale gelmiş. Zaten yerlere kadar uzanan saçlar, kocaman gözler, abartılı ve cürekâr giysiler, birbirinden güzel kızlar de dâhil olmak üzere muhteşem grafikleriyle buram buram anime kokuyor oyun. Çok fazla skeç ve çok fazla ara sahne var ama bunlar öyle güzel hazırlanmış ki hiçbir zaman sizi oyundan koparıp sıkıyolar.

SEN BİR ANİME YILDIZISIN

Tales aslında değişik bir JRYO serisi. Dragon Quest, FF, Persona gibi JRYO'nun alışık olduğumuz dövüş sistemlerinden daha farklı, tamamen aksiyona dayalı bir sisteme sahip. Önceki oyunda sürekli aynı düğmeye basarak art arda güçlü saldırılar sıralamak dışında bir şey yapmıyorduk ama Berseria için içine biraz daha strateji katmış. Artık dört tuşa da (gamepad ile oynadığınızı varsayıyorum) farklı kombolar yerleştirebiliyor ve mesela karşınıza bir yarası çıktığında hayvanlara özel ayardığımızız Y düğmesine abanabiliyoruz. Tabii sonuçta dövüşler yine daha çok art arda düğmelere basmaya odaklı ama zamanında yapılan bloklar, sersemetlemeler ve oyunun yeni Soul sistemi dövüşlerin daha derin olmasını

sağlamış. Normal zorluk ayarında bunlara çok fazla dikkat etmenize gerek olmasa da üst zorluk seviyelerinde arste seçimlerine bağlı.

Haritaların tek bir devasa parça yerine bölüm bölüm sunulması ve mini haritada tüm giriş çıkışların ve önemli yerlerin belirtiliyor olması çok hoş bir değişiklik. Bu şekilde nereye gideceğinizi ve nerede olduğunuzu çok daha rahat görebiliyorsunuz. Oyunun ileriki kısımlarında özellikle zindanlar iyice birbirine benzemeye başlıyor ama bir noktadan sonra haritada dolaşmanın tekdüzeleşmesi çoğu oyunun genel sorunu. Bunun dışında haritalar bolca sürpriz, bolca sandık, bolca toplanabilir dolu. Hele şu sevimli Katz sandıkları yok mu... Bu kediciilere ve konuşma tarzlarına baylanacağınızı garanti ediyorum.

Off şu bir sayfaçıkta oyunu ancak bu kadar övebildim kusura bakmayın. Bir sayfam daha olsa Lady Tereza'dan girip Cooking yeteneklerini çıkar, arka plandaki atmosferik müzikleri yüceltip mini oyunlardan övgüyle bahsedirdim. Ama bunları yapamadığıma göre sıradaki en iyi şeyi yapacağım ve alışık olduğunuzdan farklı tür bir oyun oynamak istiyorsanız Berseria'ya mutlaka bir şans vermenizi önerceğim. Hazır mısınız?

Berseria'ya mutlaka bir şans verin. Piyman olmayacaksınız. ☺



- En az 40 saatlik oyun süresi
- Karakterlerle bağ kurmanız, onları önemsemenizi sağlıyor
- Arka planda çalan müzikler mekânlara son derece uygun
- Tam bir görsel ziyafet
- Haritaların bölümlere ayrılması ve açıklayıcı olması çok iyi
- Öğrettiler oyunun çok güzel yapılmış
- Bir süre sonra dövüşler ve haritalar tekdüze kalmayacağına inanıyorum

8+

SON KARAR

Tales'e ucuandan da olsa başlamak için super bir seçim.

THE SIMS 4 VAMPIRES

Birkaç ısırlıklık içerik

NOYAN AKATLI

Vampires bir "Oyun Paketi". Biraz açayım, EA'nın The Sims 4 serisinde icat(!) ettiği "Game Pack"lerin dördüncüsü. Bu The Sims 4 oyun paketleri, genişleme paketlerine göre biraz daha sade, biraz daha az ayrıntılı olup, oynanışa biraz daha az katkı sağlıyor. Genişleme paketlerinden Get To Work'te detektif, bilim insanı ve doktor kariyerlerinde sim'lerimizi doğrudan kontrol edebiliyoruz. Get Together'da gitar çalmaktan iskambl oynamaya, onlarla etkinlikten beşlin seçerek sosyal kulüpler oluşturma olduğumuz var. City Living apartmanlar ve festivalleri ekliyor sim'lerimizin sanal hayatlarına.

FAZLA GÜNEŞ İŞİĞİ ÇİLDE ZARARLI

Oyun paketlerinden sadece ilk çıkana, *Outdoor Retreat*'e sahiptir *Vampires*'a kadar. *Outdoor Retreat*'e, adından da anlaşılacağı gibi, açık hava, kamp, yürüyüş, çiçek böcek toplama ve bol güneşli bir içerik bulunuyor. *Vampires* ise gene adından anlaşılacağı gibi vampirlerle ilgili bir oyun paketi. DLC'yi indirirken bir RYO sever olarak *Vampire: The Masquerade - Bloodlines* derinliğinde bir atmosfer bekletisinde değildim tabii. Sivri dişli, kulakların tepesi uzun, güneş ışığı ve sarımsaktan pek hoşlanmayan bu arkadaşlarla tanışmak için "Bir Sim Yarat" (Create A Sim) ekranına girdim en başta. Dişello yaparken veya bazı özel güçlerini kullanırken karanlık görünümü (dark form) bürünebiliyor *The Sims 4* vampirleri; glaysi, saç sakal vd. çeşitleri çok olmasa da yeterli göründü gözümde. Kişilik özelliği eklenmemiş ki bence *The Sims 4* serisinin en çorak bölgesi bu kişilik özellikleri. *The Sims 3*'ün sadece ana oyununda 50 civarında özellik vardı, yeni serideyse toplam 5



Vladislav malikanesi, arkadaşları yeni enstrümanımız org.

pakete sahibim, bir d'olu da ücretsiz yama eklendi, halen 30'larda sürünüyor sim'lerimizin karakterini etkileyen özellikler.

Vampir özel güçleri demiştik, oynanışın önemli bir kısmı burada zaten. Vampirlerle ilgili ansiklopedi okuyarak başlıyorsunuz vampir güç puanları kazanmaya, klasik deneyim puanı kazanıp seviye atlama sistemi gibi aynı. Güzel düşünülüp fena da uygulanmamış ama sivri dişli sim arkadaşınız yoksa sadece ansiklopedi okuyarak seviye atlamak uzun sürebiliyor. Özel güçler RYO mantığıyla düzenlenmiş, her seviye için gün ışığına karşı dayanıklılık, diğer sim'lerin zihnini okuma ve kontrol etme, yarasa dönüşüm çırma, daha az enerji harcama gibi olumsuz katkı yapanlar; daha fazla "plasma" içme ihtiyacı, yılan gibi tıslayıp itici

gürünmek gibi zaafarla dengelenmiş.

Forgotten Hollow adında, küçük, sisler içinde, yarasaların, kuzgunların uçtuğu ve taştan yapılmış gotik heykellerle süslü yeni bir kasabamıza da var artık. Acemi vampirimize telefon mesajlarıyla eğitim veren Kont Vladislav da bu kasabada, tarihi malikanesinde yaşıyor. Yemek ve içecek tarifleri, bahçede yetiştirilen bitkiler, bir sürü sosyal etkileşim, ayrıca üç adet de "Ömür Boyu Amaç" (Lifetime Aspiration) eklenmiş, vampir temalı hepsi de. Vampir güçlerini açmaya yönelik 6 - 7 saat kadar oynadım ve bir 4 - 5 saat daha vakit geçirmeyi düşünüyorum uzun dişli sivri kulaklı yeni sim'ler ile. Son ve gülümseten bir not: Ocak ayında ücretsiz bir yamayla 1 - 6 yaş grubu, okul öncesi çocuklar da eklendi ana oyuna, haydi çocuk sim'ler düşse kalka büyümeyel!



Vampir komşumuz Caleb ile ilk tanışma.

6

SON KARAR

Biraz pahalı olsa da ana oyuna epey bir içerik ve eğlence katmayı başaran bir paket.

THE SIMS 3'ÜN SADECE ANA OYUNUNDA 50 CİVARINDA ÖZELLİK VARDI KARAKTERİNİZİ ETKİLEYEN, YENİ SERİDE İSE 30'U GEÇMİYOR.

- **TÜR:** Aksiyon / RYO
- **YAPIM:** Team Ninja
- **DAĞITIM:** Sony
- **DİJİTAL İNDİRME:** 179 TL (PSN)
- **YAŞ SINIRI:** 18+
- **DAHASI İÇİN:** koei.wikia.com/wiki/Nioh



Karanlık ruhların ninja öyküleriyle buluştuğu, katana keskinliğinde bir yolculuk!

EREN ERYÜREKLİ

Sanslı bir zamanda yazı sevgili okur. Evet, başımızda bir sürü dünya derdi var ama mevzuyla farklı açılardan bakalım biraz da. Şu son birkaç ayda çıkan oyunlar bir düşünün, hemen hepsi uzunun zamandır deli gibi beklediğimiz yapımlardı ve beklediğimize fazlasıyla değdiler. Kasım ayında başlayan kaliteli Japon oyunların sağanağından bir süre daha nasıpleneceğiz ve PlayStation 2 zamanlarından beri görülmeyen bu kadar sağlam oyunun bir arada çıkması durumuna şahit olduğumuz için gerçekten şanslıyız. Benim size anlatacağım Nioh ise 2004'te başlayan yapım sürecinde hayli çile çekmiş, 2 kez baştan yapılmış ve tüm bu

sıkıntılardan bir şekilde sınırlı önümüze gelebilmiş bir eser. Oyle ki bu eziyetli 13 yıl içinde JRYO da olmuş, düz aksiyon oyunu da. Bu uzun yolculuk esas adamımız William'ın san saçlarına aklar düşürmüşse de her yılına değmiş, çünkü karımızda hemen her yönüyle muhteşem bir oyun var.

AK SAÇLI YİĞİT ÇIKAR MEYDANE, RAKİPLERİ BİRBİRİNDEN MERDANE

Yazıyı yazmazdan önce şöyle bir karar almıştım: "Bu yazıda Dark Souls'ı ismini olabildiğince az kullanacağım". Evet, Nioh hem görünüş hem de

oynanış mekanikleri açısından Souls oyunlarını ve Bloodborne'u fazlasıyla andırıyor ilk bakışta. Burada "ilk bakışta" kısmı önemli, zira oyunda görüldüğünden fazlası mevcut. Ama önce birazcık öykümüzden bahsedelim.

Başkarakterimiz William Adams veya Japon ekranlarının kolay telaffuz edebildikleri adıyla Anjin gerçek hayattan alınma birisi. Kendisi Doğu Hindistan Ticaret Şirketi'ne mensup bir denizciyken yolu Japonya'ya düşüyor ve hayatı değişiyor. Tarihteki ilk batılı samuray olan Adams oyunda fazlasıyla yüzysel işlenmiş ve daha çok oyuncunun kendi yarattığı karakter gibi bir



BATILI SAMURAYDAN ÖĞÜTLER

- Oyunda sağlık eysası çok az ve ihtiyacınız da çok fazla. Bölüm başlarındaki minik tapınıklarda Kodama Kutsaması olarak Elaxir düşürme ihtimalini çoğaltın seçin.
- Ben bir oyunda bu kadar taş attığımı hatırlamıyorum arkadaş. Yokai'lerin zayıf noktaları partiyor ve isabetli atışlar onları fena filan avlayabiliyor. Kısaca şeytan taşılama candır.
- Birden fazla adama dalmak 120. seviyede bile işman edebiliyor. Kalasına taş alıp yarıncı çekin, kuytuda işin bitirin adamın. Bak gene taş.
- Boss'lardan korkmayın, hepsinin zayıflıkları mevcut. Denemekten yılmayın.
- Bölümde sağı solu iyice araştırın ve Kodamacıkları bulmaya çalışın. Faydasını göreceksiniz.
- Yetenek puanlarınızı dağıtırken silah ve zırhınıza (hatta ileride Guardian Spirit'iniz en çok uyran alanlara) yatırım.
- Ungyo ve Agyo unvan puanlarını açmak için olabildiğince çeşitli şekillerde oynayın. Bir silaha saplanıp kalmayın yani.
- Bir boss'ta bakınız çok zorlanıyorsanız yanınıza birini çağırın. Yarımlaşmak iyidir.

Japon mitolojisinden beslenen düşmanlarımız sadece lasarımdan ibaret değildir.

konumunda. Fakat Adams'ın Sengoku dönemi Japonya'sındaki rolü genel hatlarıyla doğru yansıtılmış. Ülkenin derebeylikleri arasındaki savaşın en hararetli döneminde adaya ayak basan Adams, Tokugawa hanedanının yanında yer alarak önemli sayılabilecek işlere imza atmış. Oyun bu detaylı tarihsel arka planı alıyor ve içine Japon mitolojisinde isimleri Yokai olarak geçen türlü çeşitli iblis koyuyor. Eğer Japon kültürü ve tarihine az biraz ilginiz varsa oyunun ekipman açıklamaları ve Amrita Memories kısmındaki detaylı metinleri okuyup konu hakkında daha geniş bilgi edinebilirsiniz.

Kendi kişisel davasını takip eden William bu yabancı ülkede yoldaşlar edinirken düşman konusunda da sıkıntı çekmiyor. Oyun tam da burada Souls serilerinden ayrılıyor ve daha klasik, görev bazlı bir bölüm yapısını önümüze koyuyor. Bilirsiniz, Soulsborne oyunlarında birbirine organik geçişlerle bağlı büyükçe bir dünyada oynarsınız ve ölümün harici pek de yüklemeye ekranı görmeyiz. Buradaysa bir haritamız mevcut ve oradan seçiyoruz gitmek istediğimizi görevleri, yine harita ekranında demircimiz, 'Çayevimiz filan' da mevcut. Bu yapıya karşılık bölümler geniş ve bir sürü gizli saklı yerle donatılmış. Yani çok da dür değil oyun alanı ve bu büyük bir artı olarak yazılıyor Nioh'un hanesine.

Yaratıklar dedik ama boss'lardan bahsetmedik. Şöyle anlatayım; oyuna başladın, girizgâh tadındaki Londra kısmını geçtin sonra Japonya'daki ilk görevime girip, ilk boss savaşına daldım. Alan daracık bir gemi içi ve karşımdaki yamuk yamuk tipli azman yokal de gayet sınırlı görünüyor. Kollarındaki zincirlere bağlı toplan şöyle bir güzel savuruyor ve bilyorum. Oné shot kill! Vov! Naaptın adamı sen! Dur lan ne oluyor derken bir daha girip bu kez biraz daha dayanıp yine öldüm. Kısacası oyun zor arkadaşlar. Ben böyle öle öle ölümeyle görendim oyunda ve yaklaşık 100 saatlik süremde kaç kez bittim Allah bilir. Hani bazı boss'lar çift olarak geliyorlar ya görevlerde ki, off fenalar fenası. Oyunun yapımında Team Ninja bildiğinizi gibi Ninja Golden serisiyle ünlü ve o oyunun ruh hastası edo zorluğu aynen Nioh'ta da buluyoruz. Ayrıca Golden'in acımasız ve hızlı oynanışına da bir şekilde başarıyla Nioh'un damarlarına zayıf etmişler. Bu karışma bir de Dark Souls'un iki vurusta insanı biken uzuz düşmanlarını ve stamina temelli teknik oynanışını ekleyin, nasıl bir canavarla karşı karşıya olduğunuzu anlarsınız.

Onlanın can da bizimki patıcan mı? Kaderimizde mütemadiyen ölmek mi var gibi umutsuzluk dolu sorular başınıza üşüşmüşken imdadınıza Nioh'un harika silahları yetişiyor.

ACELE İŞE YOKAI KARIŞIR

Oyunda beşli yakın, üçü menzilli olmak üzere 8 çeşit silah mevcut ve hepsinin de birbirinden farklı bir oynanışı ve hissiyatı var. Sözcümleri klasik katanayla isabetli ve ölümcül darbeler peşinde koşarken, çift kılıçla hızlı ve seri vuruyorsunuz. Zincirli orak diyelebileceğiniz Kusarigama hem yakın hem uzaktan etkililiğin rakibi güvenli mesafeden iş kebap yapmak isteyenler mızrağı tercih edeceklendir. Ya da alınmı baltamı vururum iblisin beline beline de diyebilirsiniz, seçim sizin. Ok'ya, tüfek ve portatif top da uzaktan kafa kol koşturmak için ideal. Bu çeşitliliği her silah için yüksek, orta ve alçak dövüş duruşları (Stance) ile desteklenmiş. Her duruşun kendine has bir hız, özel hareketleri ve saldırıları var. Bunlar arasında kombo esnasında bile geçiş yapabiliyor olmanız ve oyunun mükemmel tepki sürelerine sahip olmanız sizin bir adamı güç bela kesen çulsuz bir ekoyadan, devasa iblislere meydan okuyan efsanevi bir savaşçıya dönüşmenize giden yolun da anahtarı.

Tabii tüm bu hareketler bedava gelmiyor. "Ki" denilen bir enerji seviyeniz var. Kendisi bildiğiniz stamina şeklinde çalışıyor ve her yaptığınız hareket bu bardan alıyor. Tükendiğindeyse William'ımız "dur şurda ilk dakika soluklanayım" diye donup kalıyor ki bu anlarda rakiplerin sizi patates çuvalı gibi pataklaması da oldukça sık yaşanan bir durum. Yani bir gözünüz sürekli otada olsun, Ki'yi sevin, Ki sizin her şeyiniz. Oyunda ilerledikçe bu don dövüş esnasında doldurmanın çeşitli yollarını öğreniyorsunuz, hatta R1 tuşuna doğru zamanlamayla basarak başlarda da epey bir Ki toplarız mümkün ama başlarda bunu başarabiliyorsanız helal derim.

JAPON SAMURAY KÜLTÜRÜNÜN
BENİMSEYEN BİR MATALİMLİNİN
HİKLİYESİ. KENPİ MASININ DA
YETERİNCE FANTASTİK.



Su an çok huzurbuyum
evet, dinleniyorum... Şu be-
kter de yanımda, evet.





Oyunda aittiğimiz kanın
haddi hesabı yok.



Guardian Spirit animasyonları
tam bir normal tiyatro

SİLAH ÇEŞİTLERİ, DURUŞ POZİSYONLARI VE SÜ'RÜ'YLE EŞYAYLA ZORLU DÜŞMÄNLER EYLENİNCE AKTİYONUN ASLA BİTMEYOR.



OYUN BİTMEMİŞ YAHU!

Oyunu bitirdiniz, emeği geçenler ekranını izlediniz ve sırtınızı yaslayıp bir oh çektiniz. Peki, oyun gerçekten bitti mi? Tabii ki hayır! Hatta gerçek mucadelenin yeni başladığını bile söyleyebiliriz. Bir kere normal kısımdaki en yüksek seviye olan mor eşyaların üstüne bir de yeşil eşyalar düşme-ye başlıyor. Über soslu double boss savaşları ve üçük seviyelerde gezinen Twilight Görevleri de eklenecekler arasında. Özellikle oyuna PvP eklenece kadar sizi uzun süre idare etmesi için zorlaştırılmış gibi görünen oyun, final kısmı "aynısını daha zoru" hissiyatı yaratsa da normalde karşınıza çıkmayan ekstra görevler ve özel eşyalar burayı hayli eğlenceli kılmış. Üst bir de PvP gelince yaşanacak duelloların düşünün siz.

Şahsen pek beceremedim çünkü. Her silahın siz kullandıkça dolan bir "aşinalık" ban var ve özellikleri zamanla yükseliyor. Özellikler demişken sürüsüne bereket şeyden bahsediyorum bu arada. Diablo ve benzeri yapımlardaki eşya çeşitliliğini ve türlü çeşitli etkilerini düşünün. İşte tam da oradaki gibi bol keseden eşya düşürüyorsunuz düşmanlardan. Bunlar ekipman veya yardımcı alet edevat olabiliyor. Neyse ki herhangi bir ağırlık sınırı ve silahların dayanıklılığı gibi durumlar söz konusu değil. İyi bir silah bulunca tepe tepe kullanmaktan veya sonraya saklamaktan çekinmeyin yani. Ninja'lık, büyüçülük gibi yan özelliklerinizin olduğunu da es geçmeyelim, ileriki safhalarda oldukça işinize yarayorlar.

HER YİĞİDİN BİR SÜSÜ YİVİSİ VARDIR

Bu içerik zenginliği ve detaylı seviye atlama sistemi zamanla oyun stillinize en uygun build'i yapmanızı da sağlıyor ve oyun bayağı bayağı bir hack & slash tadı yakalıyor. Normal düşmanlar haricinde Revenant denilen çağırabileceğiniz savaşçılar da mevcut. Bu varlıklar online bağlantıda olan ölmüş oyuncular ve saldıkları envel adamın üstünde başında ne varmış diye görebilmek de tam bir lütf. Özellikle set eşyaları için bol bol Revenant keseceksiniz ve oradan topladığınız Glory puanları da sonradan pek bir işinize yarayacak. Glory dışında oyunda bir normal para topluyoruz, bir

de Amrita denen tüm konunun etrafında döndüğü bir güç çalıyoruz düşman öldürdüğü, ruh gibi yani Souls'lardaki. Bu Amrita'lar seviye atlamamızı sağlıyor ve öldüğünüzde yerde kalıyor, gidip alamazsanız da sonsuza kadar yitip gidiyorlar.

Biliyorum arkadaşlar biraz yoğun bir anlatım oldu ama bana ayrılan alan içinde oyunun her kısmına değinmek gerçekten zor. Zira Nioh inanılmaz detaylı ve her sistemin birbirleriyle uyum içinde olduğu iyi yağlanmış bir makine gibi çalışıyor. O kadar eşyayı buluyorsunuz ve hiçbir zaman yetmiyor. İster demircide parçaları söküp silah yapmak için kullanın, ister Amrita'ya dönüştürün, ister düz ayak satın. Oyunda seçimler bol ve hepsi de gerçekten işe yarıyor. Bu kompleks eşya ve dövüş sistemi tabii ki rahat kontroller ve iyi kamera açılına muhtaç. Oyun burada da üzünmüyor ve son derece rahat oynanarak geçer puan alıyor. Oyunun bağlantıda size sunduğu 60 ve 30 FPS seçenekleri özellikle PS4 Pro sahiplerinin işine gelecek. Zira 60 FPS modunda oyun normal PS4'lardan daha iyi çalışıyor ve zamanlamaya dayalı hareketleri yapmak daha rahat. 30 FPS'de ise zaten zamanın biraz gerisinde olan görsellik birazcık daha süslüyor o kadar. Ben 60 FPS'de daha rahat ettim, size de önerim kesiş biçicilerinizi o moda yapmanızdır. Tabii grafikler eski dediysek bu teknik anlamda geçerli, yoksa işin estetik ve



tasarım yanı gayet özenli olarak yapılmış. O zırları, silahları ve karakter modellerini görünce zaten ayıp bayağıca sınırsız her birine. Müzikler de kıvamında ve epik dövüş anlarında adrenalin pompalarken, menülerde gezinirken de sizi yormuyorlar.

Online özelliklerin düğün çalıştığını, yanıma oyuncu çağırıldığında zamanlarda kopma, yavaşlama gibi durumlar yaşamadığımı da belirtiyim. Hani konusu belki sizi sarmayacaktır (ben sevdim özel ilgi alanım olduğundan o ayrı) fakat oynanış olarak müthiş ve hiç sıkılmayan bir deneyim Nioh. Yine de boss savaşlarının kimi yerlerde ayanın kaçtığını söyleyebilirim, hani benim gibi mülayim bir adama bile dış gıcırdatıp ekrana sövölüren joystick fırlatıran anları oldu oyunun. Ha kanser olmaktan eğleniyorum diyorsanız o başka tabii, o zaman rahat 100 kışur saat gömersiniz oyuna, zira o içeriğe sahip kendisi.

CÖMERT DERLER AMRİTADAN EDERLER, YİĞİT DERLER CANDAN EDERLER

Bu tür oyunlar doğanın gereği tekrar içerilir ve sabırlı olmayan oyuncular da kolayca küstürebilecek kadar zorurlar. Nioh da istisna değil. Yazının başından beri kendisini övmeme rağmen herkese hitap eden bir yapıp olmadığını da farkındayım. Dolayısıyla 179 TL bayılmazdan önce at-

mosferinin, yapısının ve zorluğunun sizi çekip çekmediğini bir değerlendirin. Zaman zaman sinirlerinizi bozacak kadar zor oyunlanıyorsanız Nioh'u gözünüzü kapalı alabilirsiniz, yok o kadar strese gelemem diyorsanız net uzak durun.

Ben Nioh'u bayağı bir sevdim, bir *Dark Souls* klonu gibi görünse de hiç böyle olmayan ve kendi farklılıklarını net şekilde ortaya koymayı başarmış bir oyun. Gerek eylem sistemi olsun, gerek dövüş stilleri olsun, gerek tarihi karakterleri doğaüstü bir senaryonun içine başarıyla yerdesini olsun son derece doyurucu bir deneyim. Hani vakti geldiğinde bu yılın aksiyon oyunu nedir diye tartışırken rahatlıkla masaya yumruğunu vurabilecek bir yapıp kendisi ki bu yıl hiç boş geçmeyecek aksiyon açısından. Hikâyesinin daha çok yan karakterler etrafında dönmesi ve biraz daldan doruktan gitmesi beni üsse de oynarken deli gibi zevk aldığım oyunun bu hibrid yapısı ileride kesin taklit edilecektir görüşündeyim. Çünkü DNA'sında *Souls* serileri, *Ninja Gaiden*, *Onimusha* ve *Diablo*'dan izler taşıyor ve böyle farklı malzemelerden iyi bir yemek yapmak zordur. Team Ninja'yı sırf bunu başardıkları için bile ayakta alkışlayabiliriz bence. Nioh adının ağırlığını (*Cömert Kral*) sırtında taşıyıyla taşıyor ve tonlarca içeriğini onu takdir edecek kadar sabırlı olan oyuncularla paylaşmak konusunda elini gayet rahat atmıştı. Böyle samuray oyunlarını daha çok yapsalar keşke.



- İçerik açısından içerik, daha çok içerik, tonla içerik
- Animasyonlar ve sesler birinci sınıf
- Devrimsel aksiyon mekanikleri
- Yan karakterler müthişçe ilgi çekici
- Sağlam boss savaşları
- Eylem ve yetenek sistemleri
- Borsal estetik çok güzel
- Her silah, farklı bir oynanış sunmayı başarmış
- 60 ve 40 FPS seçenekleri
- Ürün ve dolu dolu oyun süresi

- Grafikler azıcık zamanın gerisinde kalmış
- Aile karakterin ismiyle ilgili yanlış
- Hikâyeden zevk almak için biraz tarih bilgisi gerekiyor
- Zorluğun zaman zaman ayağı kaçıyor
- Düşman çeşitliliği biraz az
- Henüz PVP yok

9

SON KARAR

Sip sureti senaryo zorluğuyla Nioh birçok yapımdan esinlenen ama kendi yolunu çizen müthiş derin bir oyun. Samuray aksiyonuna doyacaksınız.



"Düşmanımı biçer giderim" dedi geleneksel samuray pozu.





O TÜR: Simülasyon O YAPIM: U-Play Online O DAĞITIM: U-Play Online O DİJİTAL İNDİRME: 39 TL (Steam), 30 TL (iOS)
O DAHAŞI İÇİN: tinyurl.com/ogz-113-yl



YouTube'un zirvesinde malikâneye taşınıyoruz.

YOUTUBERS LIFE

Merhaba arkadaşlar, kanalıma hoş geldiniz

EGE SAĞIN

Son yılların büyük modala-
nından biri YouTube'da içerik
üretmek. Amacı şöret, para,
kişisel tatmin, hobi veya farklı bir şey
olabilir ama revaçta olan platform ve
meslek belli. İşte Youtubers Life oyuncu-
lara bunu deneyimleme imkânı sunan
bir tycoon oyunu. Ubisoft tarafından
dava edilme işini şahıslarla karşıladım
U-Play Online'in geliştirdiği oyunun
adında YouTube geçiş de oyun içinde
U-Tube kullanılıyor. Telif yasalarının
tüm açıkları bulmakta başarılı olan bu
stüdyo maalesef oyun geliştirme konu-
sunda aynı oranda başarılı değil.

Özellikle YouTube'da çok popüler
olmuş olsa da pek çok bağımsız tycoo-
n oyununun sorunu bu oyunda da
karşıma çıkıyor: Kendini tekrarlamak.
Oyunun ilk saatleri fazlasıyla eğlenceli
ama ilerleyen saatlerde kendini o kadar
tekrar etmeye başlıyor ki sadece ener-
jinizi doldurup videoların izlenimini ve
yüklenimini bitişini kontrol edip
hemen yenisini yollamaya çalışırsu-
nuz. Bu da kısa sürede sıkıcı olmaya
başlıyor.

Temel oynanış mekaniği belli; bir
ürün seçtikten sonra bu ürünle ilgili
video çekip üretmek. Bunu üretirken
de belli başlı hareketlerden oluşan
kart destenizden rastgele çekilen kart-
lardan birini seçerek tek tek sahneler
oluşturuyorsunuz. Daha sonra bu
sahneleri uygun şekilde montajlayarak
çifttili alanlarda en yüksek puanları elde
etmeniz gerekiyor. Ancak bu kart oyu-

nu sisteminin tahmin edilemez yapısı,
oyunun kendini tekrar edilişle birleşin-
ce can sıkıyor.

ABONE OLANA ABONE OLUNUR

Üç kanal tipi seçme şansınız var.
Bunlar oyun kanalı, müzik kanalı ve
yemek kanalı. İşin özünü yanı sıra ki-
en sıkıcı olanları oyun kanalı. Sadece oyun
seçip video çekiyorsunuz. Örneğin mü-
zik kanalı ve aşçılık kanalı
için daha çeşitli ekipman
alabildiğiniz gibi özellikle
müzik kanalındaki canlı
performans etkinlikleri
biraz olsun o tekdüzelikli-
kırar gibi oluyor. Hangi
kanal tipini seçerseniz
seçin annezinin evinde
başlıyorsunuz. Daha son-
ra bir arkadaşınızla eve
çıkıyor ve kendinizi gelişt-
tirdiğiniz tek başınıza bir
ev tutup artık kanalınıza
içerik üretecek çalışanlar
tutabiliyorsunuz.

Videoların yüklenmesi
beklerken uyumazsanız
zaman geyik yavaş geçiyor ve zaman
ayan olmadığınızı işleri aşamalarda
canınızın sıkılması olası. Ben artık
kart sistemiyle video hazırlamanın
zaman kaybedin diye bıkıyım
en sonunda tüm videoları elemanlara
çektiyorum, dedim patronluk yapıyor-
dum. Bir de tabii geliştirme sistemi var.
Ekipmanınızı geliştirmeniz gerekiyor.

ama bilgisayarın geliştirirken adım adım
gitmek zorundasınız. Örneğin seviye-
niz artınca ikinci PC'yi alıp hemen
kaliteli parçaları takmak istiyorsunuz
değil mi? Tek tek en düşükten itibaren
birtakı artırarak gitmeniz lazım. Üstelik
onların eve gelmesini bekleyeceksiniz,
kutularını tek tek açacaksınız ve ondan
sonra yeniden alışveriş sitesine girip bir
tık üstünü sipariş edeceksiniz.

SİZ YİNE DE ÇOK ÜZERİNE GİTMİYİN

Oyunun en can sıkıcı
özelliliği sosyal etkile-
şim sistemi. Sürekli birileri
sizi bir yerlere davet edi-
yor ya da sizinle konuş-
mak istiyor. Üstelik chat
yapmak için tek şansınız
bilgisayarda kullanmak. Cep
telefonunuzun iletişim
işlevi yok, bu yüzden bil-
gisayarda video izlenirken
ya da siteye yüklenirken
chat isteklerini de mec-
buren reddediyorsunuz.
Yüz yüze konuşma da bir
o kadar başarısız. Eleman
tutmak için arkadaşlık
kurmak çoğu zaman eziyet. İlişkimi en
üst seviyeye çıkardığım iki kadının da
beni reddetmesiyle dram...

Böyle yerden yere vurdum ama il-
ginizi de çekem bir mesleğe yine üç kanal
için de 6'yar saat 18 saat civarı oynan-
ış sunuyor. İndirmedi mayı düşün-
bilirsiniz. (f)



- YouTube atmosferini ve heyecanını güzel yansıtıyor
- Karrier dallarında ve aşamalarında hoş detaylar var

- Oyun kendini çok tekrar ediyor
- Alışveriş sistemi çok kötü
- Sosyalleşme sistemi daha da kötü

5

SON KARAR

İyi başlasa da çok sıkıyor

O TÜR: Macera O YAPIM: Bit Byterz O DAĞITIM: Digital Dragon DİJİTAL İNDİRME: 24 TL (Steam)
O DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-113-memoranda

MEMORANDA

Sürrealizmin dibine giden bir bilet

ESER GÜVEN

Memoranda genç bir kızın hikayesi. Bu genç kızımız uykusuzluk çekiyor çünkü başına "yaşlı de-nizci" dadanmış. Cin benzeri bu varlık yüzünden bir türlü uykuyu yüzü göremiyor ama ön plana çıkan hikâye bu değil. Kızımız aynı zamanda ismini de unutmuş. Hatıratında her şeyi en ince ayrıntısına kadar hatırlıyor, ama ismini bir türlü anımsayamıyor.

Ama işte Memoranda'nın mantıksızlık silsilesi de bu basit hikâye temelini altının oyulmasıyla başlıyor. Kız ismini hatırlamıyor ama altyazılarda koca koca Mizuki yazıyor. E madem kız hatırlamıyor, biz de bilmeseydik iyi olmaz mıydı? Hadi bunu geçtim, daha oyunun başlan-da konuştuğumuz bazı elemanlar da bize isimimizle hitap ediyorlar. Ama ondan 10 saniye sonra yine bu elemanlara "ay ismini hatırlayamıyorum ne olacak bana" diye dert yanıyoruz.

SÜRREALİZM DEDİK, ÖLDÜRDÜK

Memoranda cidden tuhaf bir kasabada geçiyor, en az oyunun kendisi kadar tuhaf. Zaten oyun Japonların ünlü sürrealist kurgu yazarı **Haruki Murakami**'den esinlenmiş ve bunu da her yerinde görebiliyorsunuz. Mesela filmi biri hayvanat bahçesinde kaçmış ve bir yerde saklanıyor, duvarlarda arayanlar posterleri var. Bir ara sokağa giriyorsunuz ve orada kedinin biri opera söylüyor. İl Dünya Savaşı'nda düşmanları beybol sopasıyla öldüren bir müzeden geriye kalan son askerle karşılaşıyorsunuz mesela, denizleri ölemiş ama içinde durduğu yumuşak topraktan ayrılmıyor. Durmadan spaghetti pişirmekle kafayı bozmuş 'spagetti adamı' var ondan sonra. Her tarafta konuşan hayvanlar dolu; baykuşlar, balıklar, hatta korkuluk kılına girmiş bir anka kuşu. Bu kadar çeşitli ve değişik karakterler arasında en sıkıcı olanlardan biriyse ana karakterimiz; öyle ki oyunu oynarken bu kızın derdi neymiş, başına niye bunlar gelmiş sallamıyoruz bile. Zaten çoğunlukla da başkalarına yardım etmek için koşuyorsunuz etrafı.

Gördüğünüz gibi oyun renkli karakter sıkıntısı çekmiyor



ve bunları ciddi anlamda harika grafikler eşliğinde sunuyor. Oyunun grafik tarzı bana yoğun biçimde Broken Age'i hatırlattı ve bu çok da olumlu bir şey. Seslendirmeler falan da çok iyi, özellikle Dabchick'in sesine bayıldım. Sesler, müzikler falan hep iyi. Yani oyunun makyağı gayet yerinde. Ama işte o makyağı silince altından iyi bir macera oyunu çıkmıyor olması Memoranda'nın en zayıf yanı olmuştur.

EN AZINDAN FİLLE NASIL KONUŞULACAĞINI ÖĞRENDİK

Oyunun bulmacaları mantıksızlıklarla dolu. Dahası çoğu bulmacayı size herhangi bir ipucu veya çözüme yönlendirecek bir işaret olmaksızın çözmeniz bekleniyor. Takıldınız mı? Tüm ekranları dolay birine yeni bir şey gelmiş mi diye bakmanız gerekiyor mesela. Ne yaptığınızı bilmeden envanterdeki eşyaları birbiri üstüne kullanmanız ve birleşen eşyaları görünc'e bu nasıl aklıma gelecek ki' demeniz gerekiyor. Küçük kızın tatlı çörek, Vanya'nın eski eşyalar sevdiğini bilmeniz gerek oyun bunu size söylememiş olsa da. Geyik kafasına yaprak çığnıtmayı nasıl düşünemeyiz, çok ayıp olurum bakın siz. Tamam bazı mekanik bulmacalarda aynı Layton oyunlarında olduğu gibi üç ipucu hakkınız oluyor ve bu ipuçları size cidden yardımcı oluyor ama oyunun gerisi tamamen kaotik. Diyaloglarda ipucu yakanan bulmacalar gayet güzel, zaten bu yüzden de diğer bulmacalar çok göze batıyor. Çok ama çok güzel bir macera oyunu yapma şansını nasıl böyle tepebilmişler acaba.

Ha bir de oyun pat diye bitiriyor. Tüm başanlımlarıyla birlikte oyunu bitirmek yaklaşık 2,5 saat sürmüştü ama yine de sonu sanki aceleyle hazırlanmış, 'yeter bu kadar oyun' demişler gibi hissettiriyor. Hatta emeği geçenler listesinin ardından belki de hikâyeyi bağlayıcı bir demo olur diye bekledim ama o da yoktu. Büyük hayal kırıklığı.

Benim için önemli olan makyağı diyorsanız Memoranda size tatmin edici bir deneyim sunabilir. Ama ben adventure oyunlarının içine bakmayı severim ve Memoranda'da gördüğüm şey beni pek de mutlu edemedi. 7



- Oyunun görsel yanı dört dürtük
- Bazı bulmacalar çok güzel ama bunlar sayca azlar
- Sürrealizmi son derece iyi kullanmış



- Yer yer mantık hataları rahatsız edici olabilir
- Bulmacaların çoğu deneme yanılma yöntemine dayanıyor
- Yani bir şey keşfetmek için anlamsızca mekanlar arasında dolaşmak gerek
- Sonu tatmin edici olmaktan uzak

5

SON KARAR

Disa da olur, olmasa da olur derdenden.

**OYUNUN GRAFİK TARZI YOĞUN BİÇİMDE
BROKEN AGE'İ ANIMSATIYOR VE BU ÇOK DA
OLUMLU BİR ŞEY.**

CALL OF DUTY INFINITE WARFARE SABOTAGE

win DLC

Olmayınca olmuyor

ALI SEZGİN

Bunu dergide daha kaç kere yazmam gerekcek biimiörüm ama *Infinite Warfare*'i hiç sevmemdim. Bunun milyon tane nedeni olsa da benim için en önemlisi çok oyunculu modun iyice saçma sapan bir hal almış oluşuydu. Sınıf sistemi iyi kötü işlese de kötü haritalar ve dengeless silahlar her sene neredeyse 100 kusura saatimi gömdüğüm çok oyunculu içeriği atlattama yol açmıştı. Ek paketlerle durumu düzeltilebilecekler mi diye meraklıydım.

Sabotage paketi bir zombi haritası ve dört çoklu oyunculu ana haritayla birlikte geliyor. Hepsi farklı temalara sahip haritalar, orijinal alanlara kıyasla daha geniş koridor ve oyun alanlarına sahiptir ki bu olumlu bir değişiktir ek mod. Manevra alanı vermeden dar koridorlarda oynamak gerçekten itici bir durum çünkü.

İlk karşına gelen harita MW2'deki

favorilerimden *Afghanistan* elden geçirilmiş hali *Dominion* oldu. Bol siperli, hem keskin nişancılara hem de pompalıyla katliam yapmayı sevenlere bir şeyler sunabilen rahat bir harita olma özelliğini almış *Afghanistan*'in. Son dönem CoD haritalarının eğlenceli ama bir yerden sonra sıkıcı 3 koridor yapısını bozan geniş alanlı bir sisteme sahip. *Renaissance*, *Italya*'nın dar koridorlarını kullansa da manevra alanı ve alternatif koridorlar çok. Yani oyun, yenen tarafın diğerini ittiği bitmeyen bir döngü değil neyse ki. Neon favori haritam oldu. Araçların ve siperlerin bir anda oluşup kaybolduğu *Titanfall 2*'deki test alanını andıran yapısıyla en dinamik maçlar o alandaydı çünkü. *Brooklyn'de* geçen *Noir* ise hem karanlık yapısı hem de çember çizen yollar yüzünden en sıkıcı harita diyebilirim.

Zombi moduysa oyunun olduğu gibi bu içerik paketinin de yıldızı durumunda. *Redwood* kendini ciddiye almama



ve suyunu çıkarma arasındaki o saçma dengeyi bir şekilde tutturmayı başarmış. Sırf bu içerik için 15 dolar verilir mi bilmiyorum ama zombiler! gerçekten seviyorsanız bakmalısınız.

Sabotage içerik paketi olarak çok da vasat sayılmaz. Sorun şu ki, olabilecek en kaliteli haritalar ve ekstra içerikleri sunmayı başarsa bile çok kötü bir ürünün üzerine geliyor. Kötü bir yemeğin üzerine kaliteli bir sos döktüğünüzü düşünün. Ortalıkta zaten *Infinite Warfare* oyuncusu yokken, bir de topukluğunuzun paketi alan -almanlar olarak ikiye bölünürsünüz ortaya zaten daha büyük bir sorun çıkıyor. ❶

Oyunda geniş alanların bulunması iyi olmuş. En azından abartılı güçlü silahlara karşı bir şansınız oluyor.

6

SON KARAR

Oyuncusu olmayan yuna DLC çıkarmak, mezarlığa sergi açmaya benzer.

O TÜR: FPS O YAPIM: Infinity Ward O DAĞITIM: Activision / Aral O DİJİTAL İNDİRME: 169 TL - Season Pass (Steam) O YAŞ SINIRI: 18+ O DAHAŞI İÇİN: tinyurl.com/gz-113-sabotage

ios and

FIRE EMBLEM HEROES

On yüz bin milyon kahramancık yuttum

SABRİ ERKAN SABANCI

Dürüst olayım, Nintendo'nun mobil oyun piyasasına girişini ve her sene 2-3 mobil oyun çıkaracağını duyduğumda bayağı şaşırılmıştım. Çünkü Japon oyun firmaları son dönemde gitte çok güçlüdür ve mobil oyunlara, pachinko aletlerine yöneliyor. Nintendo'nun da bu yoldan gideceğinden korkuyordum. *Fire Emblem: Heroes* çıkınca yine şaşırmadım ama sebebim değişti bu sefer de. Oyun gerçekten iyiydi ve bağımlılık yapmıştı.

Oyun gerçekten bir *Fire Emblem* oyunu gibi hissettiriyor, ki en büyük artışı buradan alıyor zaten. Zorlama bir mobil uyarlaması değil kesinlikle. Oynanış olarak normal *FE*'lerin biraz daha basitleştirilmiş hali ve bazı klasik mobil oyun kişileri de var tabii. Oyunda stamina'nız bulunuyor ve her yap-



tığınız savaş bu barınızdan bir miktar götürüyor. Eğer benim gibi bir anda kaptırıp tek oturmuş üç-beş bölüm birden geçerseniz stamina sıkıntılar

yaşayabiliyorsunuz, özellikle oyun ilk çıktığında çoğu oyuncunun şikayetçi olduğu şeylerden biri buydu. Ancak Nintendo, *Fire Emblem: Heroes*'a "parayla" al-kaç" oyunu olarak bakmayı olacak ki oyuncuları dinleyip bu geribildirmelere göre oyunu güçlendiriyor.

Oyunun tabii ki asıl odak noktası kahramanlar. Orb kullanılarak önceki *Fire Emblem* oyunlarından kahramanları takviminize çağırabiliyorsunuz ancak bu çağırma sistemi tamamen rastgele. Sadece çağıracağınız kahramanın rengini (kırmızı, mavi, yeşil ya da beyaz) seçebiliyorsunuz. Orb'ları zaten oyunu oynadıkça çok rahat bir şekilde biriktirebiliyorsunuz ancak sabırsızsanız ya da paranız fazla geliyorsa gerçek parayla da Orb alabilmek mümkün. Şu vakte kadar tek kurşun bile harcamadım ve en ufak bir sıkıntı yaşamadım. Ama *Cordeia* bir süre daha çıkmazsa elim yanlışlıkla kayacak satın alma tuşuna.

Kısaca *Fire Emblem: Heroes*, Nintendo'nun ilk gerçek mobil oyunu, şu anlık gayet harika. Serinin hayranlarına iyi bir *Fire Emblem* tecrübesi sunan, giriş yapmak isteyen oyunculara da serinin temellerini öğretti bir yapımdır. ❷



❶ Zorlama bir uyarlama gibi hissettirmemesi

❷ Her şey için para istemiyor çok şükür

❸ Seriyi bilen bilimeyen herkese hitap etmesini biliyor

❹ Yahu mobilde *Fire Emblem* işte daha ne?

❺ Stamina sıkıntılar

7

SON KARAR

Hayatını sömürcek bir mobil oyun arıyorsanız iyi bir tercih.

O TÜR: Strateji / RYO O YAPIM: Intelligent Systems O DAĞITIM: Nintendo O DİJİTAL İNDİRME: Ücretsiz O DAHAŞI İÇİN: reddit.com/r/FireEmblemHeroes

HIDDEN FOLKS

Ares nerede?

ARES AYBAR

Çocukluğumda dergilerde ve gazetelerin bulmaca sayfalarında küçük bir alana sığdırılmış yüzlerce nesne arasından bulunması istenilenleri aradığımı hatırlıyorum (bkz. *Where is Waldo?*). O zamanlar bozulmamış gözlerimle haritayı tarayan bir ajan edasıyla bulurdum hepsini. Bu gelenek simdilerde devam ediyor mudur bilmiyorum ama iki arkadaşın hazırladığı *Hidden Folks* eski anılarımı canlandırmakla kalmıyor, o zamanlar kâğıt üzerinde gördüğüm cansız çizimleri bilgisayar ortamına aktarıncan hareketlilik ve ses de kazandırıyor.

Ekranda bir köy yeri, orman ya da şehirden bir kesit var. Altta listeninmiş kişiler, hayvanları ve nesneleri sade ve bir o kadar güzel çizilmiş küçük küçük

yüzlerce nesne arasında bulmaya çalışıyorsunuz. Şansa ve dikkate bağlı olarak bitirme süresi değişkenlik gösterse de bölüm boyunca sıkılmadan zaman



geçirdim, bunun en önemli nedeniyse haritayla etkileşim içinde olmamız. Örneğin, yılan bulmak için çalılardan üzerine tıklayarak arkasına bakabiliriz ya da açtaçtı kuşları görebilmek için dalları kenara çekebiliriz. Yapımcıların kendi açmazlarıyla çıkarttığı 960'tan fazla sesin tatlılığını da ayrıca belirtmek istiyorum. A kövarından gelen "bizzz" sesi de çok başarılı, arabadan gelen "hırrm hırrm" sesi de.

Bütün özellikleriyle güzel zaman geçirmelik, üzerine çok emek harcanmış tatlı bir oyun var karşımızda. Üst üste oynadığınızda sinir krizi geçirmeye doğru ilerleyebileceğiniz gerçeğini unutmadan saman balyalarını karıştırın. "Belki şurada sevimli bir tavuk vardır." ☺

O TÜR: Bulmaca O YAPIM: Adriaan de Jongh, Sylvain Tegreog O DAĞITIM: Adriaan de Jongh O DİJİTAL İNDİRME: 15 TL (Steam) O DAHAŞI İÇİN: tinyurl.com/ogz-113-hf



win OSX

DILUVION

Denizler altına hapsolmuş insanlığın son şansı

NURETTİN TAN

Artık masallarda anlatılan muhteşem bir altın çağıdan sonra İnsanlığı gene doğasına yenik düşmüş ve gezegeni yerle bir eden bir savaşa girişmişti. Tanrılar buna çok kızdı ve insanları cezalandırmak için kara parçalarını yok etti, böylece tek yaşam alanı okyanuslar ve derinlikleri kaldı. İnsanlığında halen umut gören bir tanrı okyanusun derinliklerine kadim bir taş bıraktı, eğer bir gün taş bulunursa insanlık affedilecekti... gibi

cidden yazarken bile beni bayan bir senaryosu var *Diluvion*'un ama oyunun kendisi bu bayık senaryoyu telif edecek güzellikte.

Steampunk bir yapıya sahip *Diluvion*'da okyanusların altında maceraya atılan bir denizaltının kaptanını oynayacaksınız. Amacınız belli; insanlığı kurtaracak kadim taşı bulmak. Denizaltının gerçekten büyüleyici şekilde hazırlandığı görselliği eşliğinde

de yol alacak, yeni tayfa ve görevler olarak denizaltınızı güçlendirecek, böylece basınca meydan okuyarak daha da derinlere ilerleyebileceksiniz. Sualtındaki en büyük problem oksijen ve tayfa sayısı arttıkça doğal olarak hızla tükeniyor. O yüzden sualtındaki yerleşkeleri ziyaret ederek hava tankınızı otomatik olarak doldurmanız ya da tüccarların da doğrudan hava tankı satın almanız gerekiyor.

Gemilerin özellikle en son hızla kontrolleri çok zor, bu da denizaltı savaşlarını bir hayli zorlaştırıyor. Savaşlarda denizaltınızın tipine göre zaten iki seçeneğiniz var; ya torpido atmak veyahut normal saldırıyla girişmek. Fazla hız başa bela olduğu için en yavaş, zırlı ve torpido atabilen üçüncü gemiyi öneririm.

Diluvion oynarken kendimi *Journey*'deki görsel şöleni tecrübe ediyordum gibi hissettim. Sualtındaki yaşamın çeşitliliği ve devasa mercan kayalıklarının arasında gezinmek oyunu bırakıp etrafınızı izlemenize neden oluyor. Ha bazen ışığın bile erişmediği derinliklerde yolunuza sonar cihazıyla bulmak zorunda kalıyorsunuz, o ayrı. *Diluvion*'a bir nevi hayatta kalma oyunu denilebilir ama bu sefer denizler altında mürettebatınızın havası ve yemeği bile uğraşıyorsunuz. Keşfe dayalı macera oyunlarını seviyorsanız ilginizi çekebilecek, görsel açıdan iyi bir oyun. ☺

O TÜR: Macera O YAPIM: Archinid Games O DAĞITIM: Gambitious Digital O DİJİTAL İNDİRME: 31 TL (Steam) O YAŞ SINIRI: 12+ O DAHAŞI İÇİN: diluvionwiki.com



- Çizimler muhteşem
- Sesler çok tatlı

Yeni bölümler

- eklenecek olsa da simdilik kısa
- Uzun süre oynanırsa beyin sulandırabilir

7

SON KARAR

Şeker patlatmak yerine domuz bulun



- Etkileyici görsellik
- Jules Verne'den itham alan Steam-punk konsepti farklı bir tat katıyor
- Müzikler son derece uyumlu olmuştur

Geminin kontrolünü

- yltırmak çok kolay
- Deniz savaşları silici
- Haritada kendinizi görmeden iz

6

SON KARAR

Görsel açıdan üst düzey, başarılı bir keşif oyunu. Hem de sıradaş bir yerde, okyanus altında geçiyor

BEATS FEVER

Bitmeyen senfoni

ALI SEZGIN

Sanal gerçeklik oyunlarını tam ortadan ilkiye ayırmamız gerekse bir yarıya daha giden gelen düşmanları vurma oyunlarına, diğer yarıya da müzik ve ritim oyunlarına oldu herhalde. Benim bile kütüphanemde en az 3-4 VR müzik oyunu varken, *Beats Fever*'a da ihtiyaç olup olmadığı ciddi bir soru işareti. Müziği seviyoruz, oyun da seviyoruz ama ikisini buluşturmak için birbirine benzeyen beş oyun gerekli mi gerçekten?

Beats Fever tam anlamıyla dünyanın en düz ritim oyunu olabilir. Belirli şarkıları çalarken, elimizdeki kollarla gelen kutulara vuruyor ve çizgi halinde gelmeleri durumunda kolu o çizgi üzerinde tutmaya çalışıyoruz. Oyunun kendisi bu ve mekanikleri bir ritim oyunun çalışması için gereken en temel niteliklerden ibaret. Piyasadaki en güçlü rakibi *Audioshield*'e baktığımızda, o YouTube'dan herhangi bir şarkıya açma-

ya izin verirken, *Beats Fever*'ın bu tarz bir özelliği yok. Çubukları değiştirerek oyunu zorlaştırmak, iki kolun aynı anda kullanılmasını gerektiren özel noktalar veya ne bileyim oyunu benzerlerinden ayrıran bir özelliği *Beats Fever*'da denk gelemedim.



Notalara vurduğunuz yerlere ilgili de kaynağa doğru bakmaya çalışın. Bu şekilde kendinizi hazırlatabilirsiniz

Audioshield varken *Beats Fever* oynamak için fazla bir neden yok açıkçası. Belki bu oyundaki dokunulacak noktalar elle yerleştirildiği için müzik ve ritme bağlı daha seri hareketler oluyor ama hepsi bu. Benim için o gün radyoda dinlediğim bir şarkıyı aynı günün akşamında sana! gerçeklikte oynatırmak daha değerli doğrusu. Piyasaya ve türüne yeni hiçbir şey sunamayan, kendinden çok daha başarılı rakipleri olan *Beats Fever*'i şimdilik pas geçebiliriz gibi duruyor. (7)



- Güçlü görsel dil
- Sağlam arayüz
- Müzik nokta vurumu başarılı

■ 30 şarkıya sınırlı

6

SON KARAR

Müziği sevsem de kalama men devesa kullardan korkmaya başladım...

Ö TÜR: Müzik O YAPIM: Arrowiz Dijital O DAĞITIM: Arrowiz O DİJİTAL İNDİRME: 24 TL (Steam) O DAHAŞI İÇİN: tinyurl.com/ogz-113-beats-fever

BEAR WITH ME EPISODE 2

Aynın fendi avcısı yendi

İHSAN ASMAN

Bear With Me'yi Ekim sayısında inceleme fırsatı bulmuştum ve yorumlarım hatırlarsanız epeyce olumluydu. Oyununun slayh-beyaz muhteşem görselliği, derinlikli karakterleri, klas müzikleri ve ilgi çekici hikâyesiyle birlikte oturduğu, absürt film-noir dedektiflik mavrasına şapka çkartmışım. Dört dörtlük referansları da basası! Pekî, ikinci bölüm de ilk bölüm gibi özenli ve özgün mü?

İlk bölümde hatırlarsanız erkek kardeşim Flint'in ortadan kayboluşunu ve gizemli Kırmızıyı araştırıyorduk ama çoğunlukla evin içindedik. Bölümün sonunda Ted ve Amber, Paper City'ye ulaşıyorlardı. İkinci bölüm de tam buradan başlıyor. Oyunun daha en başından yeni, enteresan karakterle tanışmaya başlıyoruz. Açıkçası ilk bölümdeki karakterler hâlâ hazırda yeterince ilgi çekiciyken, yeni eklenen bir dolu karakterin de gayet özgün olması fazlasıyla hoşuma gitti. Özellikle King ve Voodoo'cu sevgilisi nepey tıttım. Artık koskoca bir şehri resmettiğinden daha çeşitli ve yaratıcı olması gereken mekân tasarımları da



Yeni karakterler de bir harika

gayet hoş. Diyaloglar gene akıp gidiyor. Ve en önemlisi, ilk bölümde nerelere varacağı pek de belli olmayan hikâye ufaktan istikametini de belli etmiş. Oyunun beş bölüm olacağı hesap edilirse hikâyenin geldiği noktadan epey memnun kaldım.

Ama bu sefer, ilk bölümde olmayan birtakım sorunlar ortaya çıkmış nedense. Mesela müzik kullanımının bariz azaltılmış olması beni şaşırttı. Kumarhane bölümü dışında neredeyse hiç müzik duymuyoruz arka planda. Bir başka sıkıntı da yüklemeye süreleri. Basit bir mekân değişikliğinde dahi sürenin on saniyeye aştığı oluyor. Bir de,

uzak noktadaki bir objeye etkileşmeye çalıştığınızda Amber ve Ted nedense çok ağır hareket ediyor. Yükleme süreleri ve karakterlerin yavaşlığı yakışmamış hiç. Son olarak, bulmacalar biraz daha zorlaştırılabilir belki. Böyle bir zorluk oyunun geneline yayılmasa bile, en azından bir-iki bulmaca daha iddialı olabilir pekâlâ. İlk bölümde bu bölüme göre bir tık daha fazla odaklanmam gerekmişti oynarken.

Kısacası orijinallik anlamında ilk oyunun altına inmemiş ama bu sefer nazarlık misali boynuna bir iki ufak teknik sorun takarak yoluna devam etmiş *BwM*. Devamını merakla bekliyorum. (7)



- İlk bölümdeki tüm görüntüler-müzikler harik- üzerine fazlası de konarak muhafaza edilmiş
- Hikâye gayet iyi ilerliyor

- Yükleme süreleri ve karakterlerin yavaş hareketleri
- Müzik kullanımının azaltılmış olması
- Bir iki iddialı bulmaca eklenebilirdi

7

SON KARAR

Aslında ilk bölümün notu 8 iken bunun notu 7 olmalıydı.

Ö TÜR: Macera O YAPIM: Exordium Games O DAĞITIM: Exordium Games O DİJİTAL İNDİRME: 10 TL (Steam) O YAŞ SINIRI: - O DAHAŞI İÇİN: tinyurl.com/ogz-108-bwm

○ TÜR: Korku / Gerilim ○ YAPIM: Capcom ○ DAĞITIM: Capcom / Arat ○ DİJİTAL İNDİRME: 30 TL [DLC 1], 45 TL [DLC 2], 69 TL [Season Pass]
[Steam] ○ YAŞ SINIRI: 18+ ○ DAHAŞI İÇİN: reddit.com/r/residentevil



♪ Baker Ana'nın orijinal tarifiinden, tadına bakmaz mısın?

RESIDENT EVIL VII BANNED FOOTAGE 1 & 2

Korktuk, titredik... hadi şimdi biraz da eğlenelim!

✎ VOLKAN TURAN

Geçen ay sizlerle *Resident Evil 7*'nin nasıl da harika bir şekilde geri döndüğünü ve oynayan herkesi tir tir titrettiğini anlatmıştım. Yazıyı yazdığım sırada satış başarısı henüz onaylanmamıştı ama oyun dünyası *RE7*'yi oldukça sevmiş gözüküyor. *RE7* aşkı bu yıla yayılacak gibi ayrıca, çünkü şu verildiği üzere oyun DLC'lerle genişlemeye devam ediyor. Bu satırları yazdığım sırada iki tane DLC pa-

keti ücretsiz olarak çıkmıştı. Ücretsiz olan üçüncü DLC ise hikâyeyi devam ettirecek. Bu çıkan ikisi, *RE7* evrenine farklı tatlar için yapılmış, minik modlar. Gelin sırayla hangi mod nedir, biraz üzerinde laflayalım.

Ocak ayının sonunda ilk olarak PS4'e daha sonra da PC ve Xbox One'a gelen *Ethan Must Die: Banned Footage 1* ve 2'de 3'erden toplam 6 içerik bulunuyor. 1

21

Blackjack seviyorsanız, ikinci DLC paketinin bu modu oynadığınız an dehşet verici deneyim olacak diyebilirim çünkü canınız pahasına oynadığınız bir oyuna dönüşüyor 21. Deli oğul Lucas'ın hazırladığı düzende iki kurban iki birisi sizsiniz, basitçe 21 oynuyor. Masaya gelen kartlar eşliğinde 21 veya ona en yakın olan kazanıyor. Oyun ilerledikçe işler karmaşılaşıyor ve en kanlısından bir 21 tecrübesine tanık oluyorsunuz. ★★★★★

ETHAN MUST DIE

Ana oyundaki evin önünden başlayıp Marguerita teyzeyi kestiğimiz bölüme kadar tüm odalara girebildiğimiz ve etrafta rastgele çıkan kutulardan envanter toplayıp, ağıza kadar yaratıcı öldürdükümüz, tuzaklardan kaçtığımız ilginç bir mod. Kutular her oynadığınızda yer değiştiriyor, gittikçe kaliteli şeyler barındırabiliyor, bazen de size tuzak olabiliyor. En çok oynanacak içerik bence. ★★★★★

DAUGHTERS

Baker ailesinin sakın hali nasıldı diye merak ediyorsanız, bu ön hikâyeye ilginli çekecektir. Oynaması 15-20 dakika sürse de Zoe ile evin "temiz" den "kirli" hale geçmesine tanık olmak hikâyeye için önemli diyebiliriz. Sürprizleri bozmamak adına daha fazla bilgi veremeyeceğim ama bu içerikte bir iyi bir kötü son var, yani en az iki kere oynayabilirsiniz. ★★★★★

JACK'S 55th BIRTHDAY

Jack'ın 55. doğum gününü kutlamak ne kadar eğlenceli olabilir mi, bu modu oynayana kadar tahmin edemezsiniz! 50'lerin Amerikan müziği, konfetiler, renkli renkli dekorlar, süs aksesuar tapan yaratıklar derken *RE7* biraz daha ilginç ve rahatsız hale böylelikle gelebiliriz. Etraftan bol bol yemek, içecek toplayıp Jack'ı doyurmaya çalışıyorsunuz bu eklentide. Bunu yaparken de sürekli geriyeye doğru süre sayan silahlarınız bulunuyor. Başarılı atışlar artı süre verildiği için hem hızlı hem de isabetli ilerlemeniz gerekiyor. ★★★★★

BEDROOM

Bir "odadan kaç kaçabilirsen" içeriği. Marguerita'nın rehin tuttuğu ailemin sevimli kameramanı Clancy'nin bir yatağa bağlanarak ara ara terkedildiği bu yatak odasından kısa sürede kaçmalısınız. Etraftaki tüm eşyaları kullanımlı, çözümlere belirli bir sırada ulaşabilirsiniz. En usta "odadan kaçılabilir" bile Marguerita'ya en az iki kere yakalanacaktır. Bu modda size önerim yalnızca gözükken yerlere değil, en ücra köşelere kadar her yere göz atmanız. ★★★★★

NIGHTMARE

Ana hikâyede de yer alan Processing Area'da geçen bu mod, biraz tower-defence türünü hatırlatıyor. Pek çok oda ve koridordan oluşan bu arenada belirli aralıklarla katrandan oluşan yaratık arkadaşlarımız giderek güçlenerek doğuyor ve üzerinize cullanıyor. İlk etapta envanterinizde hiçbir şey olmasa da, etraftaki para basan makineleri kullanarak para elde ediyor ve bunlarla da silah, cephaneye, eşya ve güçlendiriciler alabiliyorsunuz. ★★★★★



O TÜR: Aksiyon O YAPIM: Omega Force O DAĞITIM: Koei Tecmo O DİJİTAL İNDİRME: 90 TL (Steam), 178 TL (PSN - PS4), 119 TL (PSN - Vita)
O YAŞ SINIRI: 18+ O DAHAŞI İÇİN: tinyurl.com/ogz-113-berserk



Bu bayram troll kesiyoruz

BERSERK AND THE BAND OF THE HAWK

Griffith'in zarafeti, Guts'in öfkesi

EREN ERÜRKÜLİ

Su 32 yıllık ömrüme beni etkileyen pek çok hikâye olsa da bunlardan biri var ki benim için yer klasiklerin yandırı dostlar. Berserk'in Golden Age öyküsünden bahsediyorum. Bu 84 bölümlük şaheser, manga tarihinde unutulmazlar arasındadır ve şahsi görüşüme göre yazılmış/gizilmiş en olağanüstü fantezi hikâyelerinden biridir. Hani okumadan ölmeyin bence. Bunlardan bahsetme sebebin Omega Force'un yeni Berserk oyununu duyurduğundan beri ona şüphelerle yaklaştığım olmamdan, zira bir musou oyunu bile olsa Golden Age'in hakkını verememiş bir oyun benim için çöp sınıfa girecekti.

1000'LERCE DÜŞMAN VAR

Ama içiniz rahat olsun, nasıl Omer geçen ay *Fate/Extella*'nın hikâye moduna methiyeler düzdedim ben de aynısını bu ay Berserk için yapıcağım, çünkü anlatım gerçekten de **Kentaro Miura**'nın ölümsüz karakterlerinin zihnine konuşmayı başarıyor bizi. Oyunun büyük bir şansı 2012 yapımı ve Golden Age'e anlatılan 3 filmlik seriden yaklaşık 2 saatlik ara sahne kullanıyor oluşu. Bu sayede hem oyun içi grafiklere yapılmış ve ortalama kalitede olan ara sahneler çok maruz kalmıyoruz hem de daha sinematik bir anlatıma şahit oluyoruz. Hatta oyun hem 1997 serisinin hem de 2012 filmlerinin atladığı bazı kısımlara da yer vermiş ki iyi de vermiş. Yetnemis,

oyunun menüsünden izleyebildiğiniz kısa diyaloglarla karakterlerin iç dünyalarını ve dünyadaki olayları daha iyi anlamanızı sağlamış. Bu noktada Japonca seslendirmelerin oyuna çok şey kattığını belirtirim.

Hani Berserk'e nereden başlamalı dersiniz, burası hiç de fena bir yer değil açıkçası, üstelik oyun bu devasa öykünün arkasından 3 hikâye bölümü daha anlatıyor ki bu da onu manganın şu an olduğu noktaya epeyce yaklaştırıyor. Yalnız bu bölümlerde anime ara sahnelerden mahrum olduğumuz için anlatım oyun içi grafiklere kalıyor. Neyse ki yazım çok iyi ve öykünün ilgi çekiciliği hiç eksilmiyor.

E oynanış nasıl dersiniz, bildiğiniz 2 tuşla yapılan kombolara abanıyor da abanıyoruz oyun boyunca, güç barınız dolunca da özel hareket yapıp milleti paramparça ediyorsunuz. Şu bir gerçek ki musou stili oynanış Berserk'e yakışmış. Zira insan azmanı bir karakter olan Guts'ın teke tek kaldığı anlar mangasında pek azdır ve ekseriyetle sürüyle düşmana karşı kapışır. Oyun çok vuruş hissi ve deşjetengiz kombolarıyla bu hissi iyi veriyor ve bir musou oyununa göre neredeyse hiç sınıyor. Üstüne farklı karakterlerin oynanış stillerinin güzel ayrışması da eklelenice özelliikle hikâyeyi bitirdikten sonra dalmazın öneereğin Endless Eclipse ve serbest modlar şenlenmiş.

Keyifli aksesuar geliştirme sistemi de işe renk katmış. Ama keşke hikâye içerisinde de biraz daha fazla farklı karakterler kullanılsaydı demedik değil. En azından Guts'un güçleri ilerledikçe değişiyor da oynanış biraz farklılaşıyor. Ayrıca adımı Berserk'le zikretmeye alıştığımız müziyen **Susumu Hirasawa**'nın oyunda yer alması da üzdü biraz. Neyse ki arkadan mp3 açmak iyi bir çözüm.

KESİŞ ANLAMLIYSA ZEVLİDİR

Oyunda karşınıza gelen binlerce düşman sizi pek zorlamayacak ve zorluğu yükseltmek de yalnızca daha çok güçlenmenize sebep olacak. Ama sadece hikâyeyi deneyimlemek isteyen için bu güzel de bir şey aslında. Hani sonuçta herkes zorlanmak istemeyebilir.

Vallahi bravo Omega Force! Yüz milyon tane *Warriors* serisi oyunundan sonra şu işi iktarımışın nihayet. Hani keşke biraz daha uğraşıp şu dövüş sistemini de biraz daha kompleks hale getirseymişin diyeceğim ama biz seni böyle de seviyoruz, sıkıntı yok. Berserk severler hiç durmasın kapsın bu güzelliği, aşırı tekrar eden sahneleri ve zamanın girisinde grafikleri haricinde pek bir sıkıntı olmayan ve uyarılarda eserin hakkını veren gayet eğlenceli bir yapıt. Kesmelere doyamayacaksınız. ☺



- Taş gibi Berserk atmosferi
- Hikâyeyi hiç bilmeyenler için iyi bir başlangıç sunuyor
- Vuruş hissi tok ve savaşmak zevkli
- Karakter farkları iyi hissediliyor
- Berserk'in +18 hissiyeti yerli yerinde

- Kamera açılan bazı sıkıntı yaratıyor
- Eski grafikler
- Sesler ve animasyonlar (kapıcılmasız olarak) fazla tekrar ediyor

7

SON KARAR

%80 oranında tekmeleme olsa da genel olarak %20'lik kısmı dünyalara bedel güzelliğe

JOHN WICK CHRONICLES

O silahlar hararet yapacak

ALI SEZGİN

insanlar VR yüzünden artık oyunlardan eskisi kadar zevk almadığını söylüyor. Jimde bana gülüyorlar ama gerçek bu. John Wick'i izledikten sonra mesela gaza gelip, o aksiyon hareketlerini bir oyunda yapmak istediğinizde bu mümkün olmuyor. John Wick karakterini düşünün; yakın mesafeden yapılan seri atışlar, hızlı kurşun doldurmalar ve ardi ardına değiştirilen silahlar... John Wick Chronicles işte tam olarak bu deneyimi veriyor oyuncuya. 360 derece etrafınızdan gelen düşmanları sadece haklamakla kalmıyor, bunu yaparken aynı zamanda havali da gözüküyorsunuz. En azından oyun içinde...

John Wick Chronicles bizi o ünlü Continental otelinin lobisinde oyuna başlatıyor. Altın paramız verip kısa süre sonra aksiyonun içinde boğulmuş olarak buluyoruz kendimizi. VR ile ilgili üzdüğüm önemli şeylerden biri neredeyse bütün yapımcıların olduğumuz yerde durup dalga dalga gelen düşmanları vurmaya oyunu yapıyor oluşu. John Wick Chronicles da bu konuda çok farklı sayılmaz. Neyse ki hem Vive'a hem de Oculus'a çıkma derdi yok ki Vive'in Roomscale özelliğini tam anlamıyla kullanmış oyun. Yarı sadece önünüzde gelen 150 derecelik bir alanda

değil, 360 derece her yönden gelen düşmanlarla kapışyorsunuz. Yine belirli bir alanın dışına çıkılmazsa da burada hareket ve sipir olanakları oyuncuya daha iyi sunulmuş. Farklı sipirlerin yanına yaklaşarak onları kalkan olarak kullanmak veya asansörler yardımıyla farklı katlara çıkmak gibi boy detaylar oyunda mevcut. Atış hissi de Arizona Sunshine haricinde karşılaştığım en tatmin edici deneyimi sunuyor.

KURŞUN ADRES SORMAZ MI Kİ?

John Wick deneyimi aslında biraz Virtuo Cop mantığını andırıyor; o eski tabancalı atari salonu oyunlarında bir ray üzerinde gelen gideni dövüyorduk ya hanl, işte sadece sizin değil, düşmanlarınızın da bir ray üzerinde geldiğini düşünün. Silahların verdiği his oldukça iyi, hatta iki elinizi kullanarak tabancaları ve tüfekleri farklı şekillerde tuşluyorsunuz. Kurşun değiştirmek için hem basitçe silaha yere indirime hem de kurma çok çekmeceli zor modlar oyuna eklenmiş. Aslında VR oyunlarını anlatmak bu yüzden zor. Oyunların kendisinde çoğu zaman fazla bir şey olmuyor, anlatmaya değer bir hikâye veya özel oyun anları yok. Bunun yerine o an orada olup yaşanan deneyim önem kazanıyor. John Wick bunu büyük oranda çözmüş bana göre. Araba-

nın arkasına yatıp kurşunlardan kaçmak, çıkartmadan el bombası fırlatmak ve benzeri anılar mesela uzun süre unutmayaçağımın eminim. O filmdeki gibi yakın mesafeden iki kalbe bir kafaya ateş etme gibi detaylar yok ama. Klasik dalga dalga gelen düşmanları avlamanın ötesinde fazla bir şey beklememek gerekiyor zaten.

Toplamda 4 bölüm var ve silah çeşitliliği, deneyimin eşsizliği gibi nedenlerden bu bölümleri tekrar tekrar oynayacağınızı düşünüyorum. Continental'in altındaki gizli eğitim odası bile zaten başı başına bir oyun olabilir. Hedefleri vurmak, arada gelen ağır makineli tüfek ateşinden eğilerek kaçmak veya gelen bombaları geri atmak gibi aktiviteler, ne yalan söyleyeyim, ne kadar yaparsanız yapın hiç sıkıcı olmuyor.

John Wick dalga dalga gelen düşman öldürmece türü (yani VR oyunlarının yarısı) kafasındaki oyunların arasında en eğlencelisi olmuş. Buna rağmen VR'i bir adım ileriye götürdüğünü veya yapılmaması gerektiğini söylemek zor. Yine de arkadaşlarınıza oynatacak sağlam bir oyun anıyorsanız ve zombilerden pek hazzetmiyorsanız şu an için John Wick Chronicles'dan daha iyi bir alternatifiniz yok. (7)

FİLMDEN ÇIKTIĞINIZDA ADRENALİNDEN ELİNİZ AYAĞINIZ TİTRİYORSA, EVE GİDİP JOHN WICK OLARAK HAVALI BİR ŞEKİLDE SAKİNLEŞEBİLİRSİNİZ.



Lobimiz aynı filmde bıraktığımız gibi bizi bekliyor.



Oyunun çatırma alanları çok eğlenceli. Çatıardan tölilere kadar fazlaca içiç mekân var.



- Silah atış hissi çok iyi
- Bölümler eğlenceli
- 360 derece aksiyon
- Çok kısa

7

SON KARAR

Hayatınızda John Wick olmaya ancak bu kadar yaklaşabileceksiniz



THE WILD EIGHT

"Gene mi hayatta kalma oyunu?" demeyin

■ NURETİN TAN

Ne zaman uçağa binsem "Acaba düşsek hayatta kalma şansım ne olur?" diye içimden geçirmedem edemem. Evet, kendi kendime endişe vermek konusunda uzmanlık yaptım ama gerçekten o yükseklikten düşerseniz kurtulma ihtimalinin ne olabilir ki? Kanatlar kırıldığı anda alev topusun zaten... Hadi kurtuldu demiyelim, peki ya *The Wild Eight*'in ormanına benzer bir yere düşerseniz? Adama keşke hayatta kalmayıp dedirtecek zorluklar içeren bu ormana düşen uçaktan sekiz kişi sağ kurtuldu. Biz de onlardan birinin kontrolünü alıp, canımızı dişimize takarak yaşam mücadelesi vereceğiz. Hepsinin farklı farklı özellikleri var ama bana sorarsanız en iyileri Robin adlı atlet. Çünkü daha hızlı koşuyor, daha hızlı saldırıyor ve gücünü herkesten daha çok toparlıyor. Oyun içinde bunlar çok önemli elementler.

KEŞKE ÖLSEYDİM DE BU EZİYETİ ÇEKMESEYDİM

The Wild Eight "Vahşi doğanın gizemlerini keşfedin!" sloganıyla çıktı. Oyun tipik hayatta kalma oyun mekaniklerine sahip olmasına rağmen belirli bir hikâyesi var ve her yeni oyunda bunu takip ediyorsunuz. Haritada gideceğiniz mekânların yerleri değişmiyor ve bunu zamanla ezberliyorsunuz. Peki bu sıkıcı mı? Hayır değil çünkü oyun gerçekten zor ve her seferinde gideceğiniz yerler değişse hayatta kalma şansınız hiç kalmazdı, bana inanın.

Karlarla kaplı bir ormanda tabii ki poponuzu donduran soğuk ve sürekli

KAR FIRTINASI

Soğuktan korkmayın demiştim ama kar fırtınası bir istisna. Yakalandığınızda yapabileceğiniz iki şey var; ya hemen bir kamp ateşi kurarsanız fakat güçlü rüzgâr yüzünden hemen söndüğü için muazzam bir kütükle beslemeniz gerekecek, ya da bir sığınak bulacaksınız fakat bu sefer de binada ateş yakamayacağınız için üşüyeceksiniz. Benim tercihim yanında fazladan taş ve odun taşıyarak tentemin içinde fırtına geçene kadar zıbmak.

acıkan midenize karşı hayat mücadelesi vermek zorundasınız. Soğuk çok büyük bir problem değil çünkü ateş yakarak kolaylıkla ısınabiliyorsunuz. En büyük sorun açlık ve dolayısıyla karşınıza çıkan kurtlar... Ve... Kurtadamlar! Açlığını bastırmanın en kolay yolu yerden toplayacağınız mantarlar ve çallarda bulduğunuz yemişler. Mantan sakın pişirmeden yemeyin, anında zehirleniyorsunuz. Ama gerçek bir ziyafet çekmek isterseniz hayvan avlamak zorundasınız.

Size tavsiyem uzun yolculuğa çıkmadan evvel eşyalarınızı yapana ve karakterinizi geliştirene kadar uçak enkazının yanında takılmanız. Çünkü yanınız kaç size sonsuz ateş kaynağı sunuyor. Etrafıdaki mantarları toplayın, çevrede tavşan varsa kapın kurun keza enkazın yanında bulduğunuz konserve kutuları sıfırı hemen kayıyor. Hazır olduğunuzda yaptığınız tente

ve çalışma masanızı yanınıza alarak yola koyulun. Eğer bunları almazsanız yenisini başka bir bölgede yapamıyorsunuz, aman diyoruz.

NEREDE ÇOKLUK ORADA DAHA YÜKSEK YAŞAMA ŞANSI

The Wild Eight'te hayata tutunamayıp ölürseniz tekrar uçak enkazının oradan başlıyorsunuz ve bütün yetenekleriniz gidiyor, eşyalarsa nalları diktüğünüz noktada kalıyor. Eğer hikâyede ilerlemişseniz öldüğünüz noktaya kadar gitmeye çalışabilirsiniz. Genelde ölüm sebebiniz kurtlar oluyor, o yüzden oyunu tek kişi değil de iki kişi oynanması tavsiye ederim. Bu şekilde biri kurdu sersemletirken diğeri onu dövebiliyor ve hayır, kurtlar meşalelen korkmuyorlar (bence çok saçma).

Daha erken erişimde olmasına rağmen oyun hakkında yapabileceğim tek kötü eleştiri bir kayıt dosyası kullanması. Tek başıma sıklıkla, bir de şansımı rastgele bir sunucuya gerek deneyimim dediğiniz an tek kişi oynarken geçirdiğiniz hikâye gülmüyo. Hikâyesiyle *Stranger Things*'e ve *Lost*'a gülümseyen *The Wild Eight*'te kötü doğa şartlarının yanı sıra kurtadam gibi doğaüstü yaratıklarla da kapışyorsunuz. Yapımcılar uzaylılar da olduğuna söylüyor ama ben orman göreceğim kadar yaşayamadım. Özellikle sevdiğim bir arkadaşınızla oynamazsanız, *The Wild Eight* tadından yenmeyecek derecede eğlenceli, bilmayaya değer. Çı



+

- Karaktere çeşitlilik
- Karaktere özel yetenek ağaçları olayı bayağı farklılaştırıyor
- Doğalistü etmenleri de konu edinmiş

□

- Tek kayıt eime şansı vermesi
- Ölüldüğünüzde ta başlangıç noktasında doğuyorsunuz

■

SON KARAR

Gelincekte yeni mekanikler eklenmeye devam ederse daha da sahane, tadından yenmeyen güzel bir oyun olur.

PRISON ARCHITECT

Hapishane yönetimine buyrun

Aklımın gögesinde yer etmiş, eskimiy ama unutulmamış bir şikâyet var ki, o da bu aykırı köşemizin giriş paragrafına denk geliverdi arkadaşlar: Prison Tycoon diye bir seri var, ben aşırı iyimser bir tavırla o serinin 4. oyununu (Prison Tycoon 4: Supermax) gayet makul bir fiyata almışım. Country tarzı müziği dışında felaket derecede başarısız bir yapımdı; arayüz, kontroller karmakarışık ve yapay zekâ çok zayıf, ses efektleriyle hiç yoktu! Haklısı teslim edeyim; değişim bir fikirden yola çıkmış, o nedenle bana cazip görünmüştü ya zaten: Adından da anlaşılacağı gibi tycoon (ticari strateji - simülasyon) tarzıydı ve para kazanmak için cezaevi geliştirdiğimiz mekân bir dükkân ya da şirket değil, kurup ediydi.

BURADA HERKEŞ BİR OLUR

İki - Üç yıl önce, Eren Okka dostumuzun kısa bir ön inceleme yazdığı Prison Architect de cezaevi kurup işlettiğimiz, özün fikri olabildiğince doğru ve iyi uygulayamayı başarmış bir yapım. 9 - 10 saatlik deneyimimden aktımdan kalanın nakledeyim kısaca: Epeyce uzun sürecektir "artı" tar listesinde başlayorum. Türkiye çeviri desteği eklenmiş üç - dört ay önce, serbest model olan "Hapishane Yarat" kısmında gördüğüm kadıyla başlanı da bir çeviri, emeği geçenleri tebrik etmek lazım. Eğitim senaryosu çizgi roman tarzında sunulmuş, sade bir öyküye sahip, eğlendirirken hapishane kurup yönetmenin püf noktalarını da öğretiyor. İlk birkaç eğitim bölümünü tamamladıktan sonra alıştığım arayüzü kullanışlı buldum, nesneler penceresi düzensiz ve karışık gerçi ama alttaki arama satırına örneğin "masa" yazdığınızda aradığınızda ulaşırsınız. Müdürlük ve muhasebe ofisinden hücrelere, yemekhane, duş, revir, hobi odasına kadar birçok farklı bina yapabiliyorsunuz. Kuşbakışı harita üzerinde kayarak ilerleyen içlerinizin tuğla döşemeleri, aya yerleştirmeleri, kablo çekmeleri biraz vahşi alıyordı. Para kazanmak için "Habe Görevleri"ni tamamlama olanağı var, mahkumların sağlığı



için bir revir kur, iki doktor bir de psikolog işe al gibi. The Sims serisindekinden benzersiz, mahkumların uyku, yemek, alle ile görüme, spor, eğlence, temiz giysi gibi günlük ihtiyaçları var. Bu ihtiyaçları karşılayan binaların kullanıma açmak, kritik yerlere gardıyan devirleri yerleştirmek, ara sıra da hücre - üst baş araması yapmak gerektirir. Kendi haline bıraktığınızda kavgı, isyan ve bireysel ya da toplu firar girişimleri can sıkıcı hale geliyor. Geçen ay gelen yamayla personele de yorgunluk türü doğal zaaflar eklenmiş; zor, mikro yönetimi bir hayli ayrıntılı olan oyun yapısına biraz daha derinlik eklendi bu özellik.

İnderimde "Oyundaki İsiminiz" (Name In The Game) sürümünü aldığım için kendi mahkumumu yaratıp oyunuma ekleyebildim, minik ve güzel bir özellik daha. "Fırar modu" da var sahil, hem de Steam Atölye desteğiyle daha renkli hale geliyor. Kısacası, benim gibi Prison Tycoon'un hayal kınkığı içinde ukdeye dönmüş bir hapishane kurma - yönetme meklesizsiniz, uzun saatler boyunca siz meşgul edecek mikro yönetimi ağırlıklı bu tycoon'un bizzat içinde hapis kalabilişsiniz, bağımlılık potansiyeli yüksek, uyarımsı olayım...

● **TÜR:** Simülasyon ● **YAPIM:** Introversion Software ● **DAĞITIM:** Introversion Software ● **DÜJİTAL İNDİRME:** 49 TL (Steam) ● **YAŞ SINIRI:** 16+ ● **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-113-pa

8

SON KARAR

Bolca ayrıntılı, sevişli bir tycoon. Seatlerce başından kulaamayabilirsiniz.

80'LERDEN GELEN ADAM

1980 yapımı güzel bir film izledim bu ay video kasetten. Robert Redford, A.B.D.'de bir cezaevinin müdürü rolünde ve ilk işi mahkum kolunda. Tüm sorunlara, eziyetlere bizzat ve yakından şahit olmak. Morgan Freeman da yan rollerden birinde. Tam bir insan hakları muhabbeti, seyredim derim.



OYNUYORUM

1. Watch_Dogs 2 (PC)
2. GTA Online (PC)
3. Uncharted 3 - Remastered (PS4)
4. MLB The Show 16 (PS4)
5. The Sims 4: Vampires (PC)

BEKLİYORUM

1. Prey (PC)
2. Rock God Tycoon (PC)
3. Horizon: Zero Dawn (PS4)
4. BIO: Civil Unrest (PC)
5. The Last of Us - Part 2 (PS4)



CONAN EXILES

Funcomed

BUĞRA ÖZKAN

Bir şey söylemek isterken karşındakine acı çektiren insan gibi başlayacağım: Önce iyi haberleri mi duymak istersiniz yoksa kötü haberleri mi?

İyimsir bir adamım. Önce kötüləri söyleyip, sonradan iyileri belirterek aklımda "iyi" kalsın istiyorum. Oyunun erken erişimden çıkana kadar toparlayacağı konusunda biraz umutluyum çünkü. Çok değil ama, biraz.

Conan Exiles'ta daha henüz adınızı attığınız çölde başlıyoruz can sıkıcı detaylar. Muhtemelen sizin için bir ayrıntı sayılmaz ancak bir *Age of Conan* oyuncusu olarak, karakteri yaratıp haritada ayağınızı yere bastığınızda duyduğum ilk müziğin *Age of Conan*'dan alındığını hemen fark ettim. Benzer şekilde, harita üzerinde deniz geleceğiniz yerlerin çoğu (buna dağ-taş modelleri, bina modelleri ve hatta canavarlar da dâhil) *Age of Conan*'dan alınmış. Katlanamıyorum ancak sebebini biliyorum: **Joel Bylos**. Bu birey, sonradan "yönetici" koltuğuna oturduğu *Age of Conan*'ta sahte ve panikli sözlerle ayakta tutan ancak sözlerinin hiçbir zaman arkasını dolduramamış bir adam. Benzer bir şeyi *The Secret World* için de yaptı. Şimdi de *Conan Exiles*'in başında ve ilk icraatı var olan modelleri, animasyonları, müzikleri ve fikirleri direkt kullanmak.

BİR AYAĞI RYO

Açık konuşacağım sizinle. *Conan Exiles*, bildiğiniz bir "survival" değil. Aslına bakarsanız *The Ark* isimli oyun nasıl *The Secret World*'den alınmış bir harita parçasıysa, *Conan Exiles*'i oynadığınız harita da özünde modellerin yerleri değiştirilip, ekstra bir iki şey daha eklendikten sonra içersine survival elementleri katılmış, bir *Age of Conan* genişleme paketi olan *Dragon Spine* haritası. İşte bu haritaya ağaçları budama, taşları kırma ve etrafı hayvanları kovalama ve eşya oluşturma elementlerini eklerseniz, temel olarak bir survival oyunu elde etmiş oluyorsunuz ancak belirttiğim gibi, sıradan bir "survival" oyunu değil *Conan Exiles*. Daha RYO odaklı yaklaşımı var. Karakterleriniz seviye atlıyor ve her seviyede bireysel

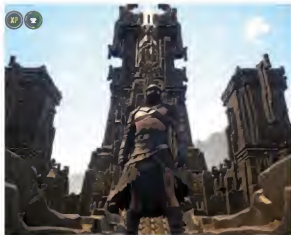
özelliklerinizi (güç, çeviklik vb.) geliştirdiğiniz gibi oluşturabileceğiniz eşyaları da öğreniyorsunuz. Bu durumu 12 farklı ırk (şu an için çok ancak ileride her ırkın kendine özgü artıları ve eksileri olacaktı) ile birlikte bir tabağa koyarsanız "role-playing" için mükemmel bir ortam oluşturmuş olursunuz.

Rol yapmaya olan bu denli desteğin yanında, oyunu "bildirtilme" oynatmaya yönelik de bazı elementler var. Bunların ilki haritada belirli yerlere yerleştirilmiş boss'lar. Kimileri normal bir boss sayılabilecek kimileri raid-boss tarzı, mouse tuşu kırdırın, hayat sorgulatan cinsten. Bir diğeri ise din seçimi. Neden? Çünkü avatarlar. Avatarlar, seçtiğiniz tanıya göre çıkarılabilen ve aslında tamamen karşı takımın varlığını yitirmeye çalışmak üzere çıkartılabileceğiniz, 30 saniyelik kontrol edilebilen bir varlık. Devasa bir şey ancak çıkartmak her bayığıdın harcı değil. En azından tek başına. Çok fazla malzeme istiyor ve sinir olduğunuz bir oyuncuyu öldürmek için kullanmak istemezsiniz. Çıkartıp, "I CAME IN LIKE

A WRECKING BAAALLI!" diye bağırırken düşman şehrin yıkılmak istersiniz. Oyle bir şey.

Belirtmek istediğim bir ayrıntı daha var. Esirler. Esir alabiliyorsunuz burada. Harita üzerinde Thrall kamplarında belirli meslekleri olan yapay zekâ karakterler var. Kafasına vurup bayıltıyorsunuz ve köyden kız kaçırın gibi evinize getiriyorsunuz. Sonrasında direncini kırmak için bir süre besleyip işkence ediyorsunuz ve cillop gibi bir işçini oluyorsunuz. Zirh yapabilir, dans edebilir ya da eğer asker bayıltıp getirdiyorsanız, evinizi koruyabilir. Üstelik bir üst sınıfın da yok.

Sonuç olarak *Conan Exiles* umut vadette de Joel ve ekibi kendilerine pek güvenmiyor gibi. Mod desteğinin gelmesinin belirli beşerleri var ve bence bunların en büyüğü oyunda yeterli detayı yakalayamayacakları hissetmeleri ve haritanın çok kötü olması. Funcom, kolay para kazanma yöntemlerine yönelmiş durumda ve *Conan Exiles* da benim için şimdilik bunun bir örneği. Biraz beklemenizi öneririm. ¹



Conan gibi kendi efsanesini yazacak bir sürgüne bakıyorsunuz.



- RYO ve Survival elementleri bir arada
- Takım oyununa olan ilgiye ve yönlendirme
- Unreal 4 motoruna geçiş yaranmış
- ırk çeşitliliği bayağı fazla



- Zirh ve silah çeşitliliği az
- Harita çok küçük
- Oyun kendinden çok mod desteğine güveniyor gibi

SON KARAR

Yüksek potansiyelli olan bir yapıp ancak kendini mod desteği ile kurtarmaya ve kolay para kazanma yoluna gideceğini gibi bir hisse kapılmadan edemeyorum



Cowabunga!

Sevgili akur, bu ay Mad Köşesi'nin el yapımı satırlandı sanız keşiflerinizde. Madlar benim için her zaman ayın aynasının en zevkli kısmı oldu. Oyunlar için hikayelerinin yalnızca yansı yapımına aittir denir - hikayenin "diğer yazarı" her zaman oyuncu olacaktır. Durum böyle olunca, statik görüntüler ve önceden katı şekilde belirlenmiş çizgilerden kaçartılmayan film, çizgi roman, kitap gibi eserlere kıyasla video oyunlarında daha "bize" ait olan bir deneyim almaya alışıyoruz. Kendinizi dünyasına kaplıp saatler, günler, bazen aylarca kendi kararlarınızı verip sonuçlarıyla yüzleştiğiniz bir ayunda, deneyimin bazı kısımlarını istediğiniz şekilde değiştirmek istemeyen kadar doğal bir şey alamaz. Madlar bunun için var! Herkesin hayal gücü ve yaratma motivasyonları var ve modlar sayesinde başkalarının elinde birkaç üniversite derecesi veya bilgisayar kursu sertifikası var diye sizin yapamayacağınız şeyler yaptıklarını düşünmek zorunda değilsiniz. O yüzden sizin için istediğim, her daim değiştirin, deneyin, oynayın - ve kendi dünyalarınızı yaratın.

ERİM BİLGİN

BAŞKALDIR, DEĞİŞTİR, EĞLEN!

SONSUZA KADAR YAŞA DOOM!

Du ay en tatlı bulduğum modu en başa aldım. Yeni Doom'un muhteşemliği ayrı, fakat orijinal için geliştirilen modlar hâlâ tamamen kendi liginde var oluyor. *Aliens: The Ultimate Doom* en harikalarından. Silahları, ortamları, eşyaları tamamen *Aliens* evreninden alarak sizi Weyland-Yutani'nin robotları ve Xenomorphlarla baş başa

birakan modda, Doom'un agresif ve hızlı oynanışıyla *Alien*'in dehşetli düşüren karanlık ve aniden üstünüze zıplayan tehditlerle bezzeli yapısı, yapımcıların çok başarılı görsel tasarımlarıyla birleşince ortaya gayet zevkli, sanki 90'ların başında yapılmış da, kimsenin haberi olmamış gibi bir oyun çıkıyor. Oynarken gerçekten ağır bir nostalji hissettim. Tasarımlar, oynanış, müzikler, her şey o kadar 90'lar ki... *Ultimate Doom*'u moddb.com/mods/alliens-the-ultimate-doom adresinde bulabilirsiniz.



ISAAC'IN İŞİ BİTMEDİ

Binding of Isaac hayranları için şu an harika bir zaman. *Afterbirth+* için tasarımlar mod paketlerinin ilki Mart ayında geliyor, bir yandan da halihazırda mevcut olan mod yapma araçlarına bir güncelleme yolda. Artık daha karmaşık modlar yaratmanız mümkün olacak. Diğer yandan, var olan muhteşem mod *Antibirth*, kendini yeni güncellemeler ve hatta mod desteği ile birlikte *Afterbirth+*'a taşımaya hazırlanıyor. Bir modun bile mod desteğinin olduğu harika günlerde yaşıyoruz.



YARIM PORSİYON ACILI

Half-Payne muhteşem bir fikir. İki dev böyle başarılı çarpıştın her mod dik katimi çekecekti zaten de, *Max Payne*'i ne kadar sevdiğimi de göz önüne alınca iyice hoş göründü. Basitçe, bu modda Gordon Freeman yerine daha konuşkan ve sair ruhlu bir psikopatımız *Max Payne* olarak mücadele ediyoruz *Half-Life 1*'in *Black Mesa*'siyle. *Bullet-Time*, *Shootdodge*, ikili silah kullanma, ağır kesiciler gibi klasik *Max Payne* oynanış öğelerini, *Half-Life*'in temel FPS planında hayal edin. Edemeyorsanız, *Half-Payne*'i oynayın:

moddb.com/mods/half-payne

O Zaman Renk!

Undertale hakkında konuşmak isteriz olabilir fakat sanırım bu seferki mod çok az kişinin varlığına itiraz edeceği bir örnek: *Undertale*'in siyah-beyaz estetiği çekici olabileceği de yorulmuş olabilecek gözler için kendini "iki hayrandan saf bir sevgi ürünü" olarak tanıtan *Undertale Remastered*, oyuna gerçek anlamıyla renk katıyor. Bakın, biraz içiniz açılırsın: moddb.com/mods/nd29410



Let's
Roleplay
It

Obviously
Let's
Roleplay

VIZYON TARİHİ

28/04
2017

GUARDIANS OF THE GALAXY Vol. 2

Yeni müzikleri önden bir alsaydık?

ONUR KAYA

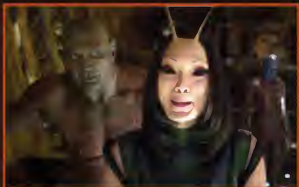
En eski anınız ne? Çocukluğunuza dair ilk ne hatırlıyorsunuz? Elinizi tutan birileri vardı belki tökezleyerek peşinden kostünüzü? Belki o kardeşinizdi ve beraber oyun oynuyordunuz? Belki annenizi karşıdan karşıya geçerken kolunuzdan çekipren? Belki de hayat o kadar tozpembe değildi, kavga gü-rültü hiç bilmedi evinizde, ya da kendinizi gü-vende hissettiğiniz bir eviniz bile olmadı, olama-dı? Normal değildiniz, ne siz ne de aileniz? Belki kendi kanunuzdan olmayanlara ailem diye seslen-diniz, onları böyle kabul ettiniz? Eninde sonunda parçalar bir araya geldi mi peki, bir bütün müşü-

nüz şimdiki, siz ve aileniz?

2014'ün sıcak bir yaz ayında, Marvel'ın çok sıkı takip edenler dışında pek de kimsenin ismen bilmediği Guardians of the Galaxy isiminde bir süper kahraman filmi düşmüştü vizyona. Epik ölçekte, kurgusuyla öne çıkan Marvel Cosmic hikâyelerine aşina sıkı çizgi roman takipçileri dâhil kimse, uzayın sonsuzluğunu kendine sahne edip o ölçekte kişisel olmayı bu kadar iyi beceren bir film görmeyi beklemiyordu. Pek çok kişinin bir numaralı Marvel filmi olmayı başaran GotG'dan özgün çıkan tek kitle belki de

yirmi birinci yüzyılın en başarılı diyebileceği-miz Marvel hikâyelerini beyaz perdede görme hevesi kursağında kalan kesimdi. Lakin olsun, o kadan kadı kızında da olurdu.

"GotG'u bu kadar başarılı yapan ne?" diye so-racak olursanız, James Gunn'ın film sonunda ha-sarlı da olsa paçasından samimiyet akan bir ekip oluşturmaya başarmış olması derim. Ha bu uğur-da bir iki yumurta kırmadı mı, tabii ki kardı! (ah Ronan ahi). Bir iki ufak falosu olmadı mı, tabii ki oldu ("o zaman dans" ne abittir). Sonuçta Gunn, bir ekipten ziyade bir aile kurdu ve gördüğünü o



ADAM WARLOCK VE AYESHA

MCU'nun, çizgi romanlara çok aşina olmayan kitlelerinde yaratıldığı isimlerden doğan kafa karışıklığını bir giderelim; Thanos'un Infinity Gauntlet'i ele geçirdiği hikâyesinin ismi normalde Infinity War değil, Infinity Gauntlet. Marvel Cosmic'e büyük emeği geçen Jim Starlin'in yazdığı Infinity üçlemesinin ikinci hikâyesi normalde Infinity War (üçüncüsü de Infinity Crusade). Bu hikâyelerin her birinde, bir grup bilim adamı tarafından insan evriminin son raddesine ulaşmış bir varlık olarak yaratılan, lakabı "Him" olan Warlock'un önemi çok büyük. Kendisinin, içinde ruhlara alevini barındıran ve Thor: Ragnarok'ta göreceğimiz Soul Stone ile yakın bir ilişkisi var. Guardians of Galaxy: Vol 2'de göreceğimiz Ayesha ise Warlock'un nihai ve mükemmel eşi, çizgi romanlarda yine aynı grup tarafından yaratılıyor ve "Her" lakabıyla anılıyor. Dördüncü Avengers filmi'nin isminin gizemli bir şekilde açıklanmadığı gerçeğini düşünerek Warlock için "Yavuklusu GotG'da çıkacak ama kendisi olmayacak, lakin Infinity War hikâyesine kesin bir şekilde dâhil olacak" diyelim. Thor: Ragnarok'ta Soul Stone'la birlikte çıkacak desek, orada da kadro kalabalık, bu kadar büyük bir karakterin çıkışına gölge düşürmek istemezler gibi... Kevin Feige'nin başına silah dayayıp soramış geliyor, o kadar coştum.



ki, iyi kotardığı bu tema üzerinden götürmüş; devam filmini de, Star Lord'un anıza aklı hocası Yondu, artık çizgi romanlardaki efsane saçıyla beraber eklepte ve karizması yerli yerinde. Gamora'nın belalı üvey kardeşi, çizgi romanlarda Infinity Gauntlet'i kuşanma şansına nail olduğu için azımsanmaması gereken Nebula da eklipte. Her iki karakterin de Guardians ile hoş şartlar altında ayrılmadığı düşünüldüğünde, ekibe katılışlarına, alle içi çatışmalarına hatırı sayılır bir süre ayrılmaktır. Mantısı de işin içine kattık mı, sıfırdan ekip kurmak kadar olmasa bile, yeni üyeleri toplama sürecinin filmi rayına oturtacağını göngör-mek abartılı olmaz sanıyorum. Yalnız umarım milleti birbirine kaynaştırma sürecinde Baby Groot'u fazla kullanıp ilk filmdeki dans sahnesinde olduğu gibi olayın suyunu çıkarmazlar.

Şimdi şöyle bir durum söz konusu: geçen ayki dosyamızda da söylediğim gibi, GotG MCU'nun en izlenilebilir ve Guardians karakterleri Infinity War'a kadar izole kalmaya devam edecek. Siz bu gerçeği cebe atarken ben de bir başkasına atlayayım; James Gunn, adaptasyon kelimesine çok takılmayan, daha ziyade "kafasına göre" takılan bir adam. Yalnız ilk filmde Ronan'a gösterdiği muamele göz önünde bulundurduğunda, kaynak materyale başvururken biraz fevri davrandığı gayet açık ve net. Bu ki gerçeği, ser-

veyahut ta kestirmeyen fragmanlarla beraber göz önünde bulundurduğumuzda da şu ortaya çıkıyor; teori kasmak bize haram arkadaşlar. Filmin ana karakterler dışında kalan bütün kartlarını an itibarıyla bize kapalı oynuyor. Ayesha'yı ancak sila olarak görebildik, Ego'yu görmedik bile. Nova'yı görmeyeceğimiz bariz. Gunn bu kadar serbest takılıyor olmasa "Ayesha varken beşik kertesini Adam Warlock niye yok?" diyebilirdik ki Warlock'un bu filmle MCU'ya katılması muazzam bir olay olurdu.

Tüm bunların yanında, filmde ufak detaylara gösterilen özenin ziyadesizle büyük olacağı çok bariz; Star Lord'un seksenler havasını iyice yansıtan bığı ve favorileri. Gamora'nın kendinden büyük silah, Yondu'nun bilenenleri yerinden ziplatan saç... Bunların hepsi çok güzel detaylar ve karakter gelişiminin sadece maneviyatta kalmaması için gösterilen özene delalet hepsi. Hem bunlar, hem de filmin deneme gösteriminde gelmiş geçmiş en yüksek beğeniyi yakalaması beni ve benim gibileri olduğu yerde kıvrandıran detaylar. Umalım da James Gunn ilk filmin kişiselliğini geride bırakan bir yapıma imza atarken bizi daha da şaşırtmayı becerebilsin ve Future Foundation'ın yolunda MCU'nun ilk alisi olma payesini kazanan Guardians bizi mest etmeyi başarsın.

O YÖNETMEN: James Gunn **OYUNCULAR:** Chris Sullivan, Pom Klementieff, Chris Pratt, Karen Gillan, Zoe Saldana, Vin Diesel

Kadınların AYAK SESLERİ

Zaman nihayet doğru yöne akıyor

Biz erkekler beceremedik. Olmadı. Bu medeniyet işini kıvrımadık. Her köşede dağa geçilen liderler mi istersiniz, yoksa hiçbir etik değeri kalmamış, kültürsüz, milyonlarca yobaz mı ararsınız? Hepini bizen çıkarabilirsiniz. Delaysıyla benim tamamen şahsi umudum; insan türünün ancak ve yine, yeniden kadınların ellerinde şekillenirse kurtulabileceğiz. Hazır 8 Mart Dünya Kadınlar Günü'ne de yaklaşırken bizim daha ilgili olduğumuz oyun, sinema gibi mecralarda durum nasıldır bir bakalım isterim.

Öncelikle *Star Wars* serisinin girdiği yeni ve gerçekten modern yoldan bahsetmek gerek. Kathleen Kennedy'nin başına geçtiği Lucasfilm'in yeni vizyonu son iki filmidir karşımıza güçlü ve kendi işini halledebilecek kadın karakterleri getiriyor. Bu karakterler hiçbir şekilde cinsellikleriyle ön plana çıkmayıp, maceralarında hep bileklerinin hakkıyla ilerleyerek gayelerine ulaşıyorlar. Rey'in nailiği ve masumiyeti ona Güc'ün kapılarını aralarken, Jyn'in sonuna kadar göreve bağlı ve adanmışlığı asilere zaferi getiriyordu. Dikkat ettirseniz ikisine de güçlü kadınlar dedim fakat millî tekme tokat dövmelelerini veya nişancılıklarını yüceltmedim. Bu iki karakterin ilham vereceği kızların ileride kendi güçlerini bulacağını ve bir şeyleri değiştireceklerini düşünmek beni heyecanlandırıyor açıkçası. Tıpkı rahmetli Carrie Fisher'in (Princess Leia) bugünkü aktrisler verdiğini ilham gibi. Sevgili Ömer'in geçen ayki köşe yazısında çok güzel belirttiği gibi güç yalnızca fiziksel veya sayılarla gelen bir şey değildir ve farklı türleri olabilir. Misal *Alien* serisinin Ripley'yi şiddetle değil, sakın ve mantıklı kalarak problemleri çözer, ekibi organize eder; onun esas gücü budur.

Oyun dünyasında ise kadın karakterlerdeki artış ve bunların özellikle AAA oyunlarda gözükmesi yine iyiye işaret. Geçen ay incelediğimiz *Gravity Rush*'in Kat'i ve Raven'i, bu ayın sayfalarna konuk olan *Horizon*'ın

Aloy'u farklı mizajlara ve yeteneklere sahip olsalar da oyunlarda kadınların temsili yönünden önemli adınlar. Önümüzdeki aylarda *Nier: Automata*, *Syberia 3* gibi yapımlarda yine kadınların önemli rollerde göreceğini

Aynı şekilde *Hunger Games* kadın baş karakterli serilerin güçlü bir temsiliye olurken, yeni gelecek *Tomb Raider* filminin de son iki oyunda gördüğümüz, karakteri göğüslerinden önde gelen Lara'yı temel alması güzel bir gelişme. *Alien: Covenant*'in yaratıcısını ise bu sefer Katherine Waterstone kovalayacak. *Jessica Jones*'un 2. sezonu komple kadın yönetmenlere emanet edilirken Marvel da belki *Wonder Woman*'dan ilham alarak nihayet *Black Widow* filmi için ısına turlarına başlamış görünüyor. *Captain Marvel* filmi ise 2019'da bizlerle olacak.

Madonna'nın Billboard ödül töreninde yaptığı lafını sakınmayan konuşma ve dünya çapındaki kadınların Trump karşıtı örgütlenmeleri de yine son zamanların önemli gelişmelerindendir. Dahası da gelecektir. Bizdeyse bu tür rol modellerin eksikliği çekiliyor malumunuz, zira evlilik programı izleyerek büyüyen kızlar ve Recep kadiklerle eğlenen erkekler neslinden bahsediyoruz. Lakin Berlin Film Festivali'nde ülkemizi temsil eden tek film olan *Koyun*'ın yönetmeni Ceylan Özgün gibi göğsümüzü kabartan örnekler de mevcut. Bu örneklerin çoğaltmasını canı gönülden isteriz.

Didiğim gibi erkek egemen medeniyet şansını denedi ve sonuç ortada, ben kadınların sözünün geçtiği bir ailelin bireyi olarak böylesinin daha iyi olduğuna kefilim. Aramızda da fikrimle katılanlar olacaktır şüphesiz. Çünkü kadınlar yaşamı ileriye götürüp özerklerini yeni yaşamları üretme gücüne sahiptirler ve bu sebeple doğaya daha yakın, hayata daha saygılıdır. Tüm kadınların daha özgür, daha bilinçli ve daha üretken olacağı bir gelecek dileğiyle sadece 8 Mart'tan değil tüm günleri kutlu olsun!



METAL GEAR Filminin Yönetmeni Konuştu

Bu ay Kong: Skull Island ile hünerlerine not vereceğimiz yönetmen Jordan Vogt-Roberts (Vogt diye isim mi olur öte yandan?) bir sonraki projesi Metal Gear Solid filmi hakkında doyurucu bir söyleşi yaptı. Ona göre Metal Gear aksiyon ve patlamaların ötesinde karakterlerin felsefeleri ve bunların çatışması üzerine kurulu, çok spesifik vizyonu olan bir materyal. Dolayısıyla bir G.J. Joe ve Görevimiz Tehlike kopyası olmaması için bu yönü doğru yapmak önemli. Serinin enteresan komedi anlayışının ve 4. duvarı yıkmışının, adaptasyonu zor öğelerden olduğunu belirten yönetmen son olarak büyük bütçeli ve bol patlamalı bir film yerine makul bütçe ve olgun bir yaklaşımla kotaracağı bir filmin daha sağlam olabileceğine de değindi. Güzel şeyler söylüyorsunuz Vogt, tuttum seni. Yalnız o sakalları kessen diyorum.



PREDATOR Filmi +18 Oluyor!

Iron Man 3'ün yönetmeni (ve Cehennem Silahı serisinin yaratıcısı) Shane Black son Twitter iletilisinde yeni Predator filminin kadrosunu paylaştı ve bunun bir devam filmi olmadığını altını çizdi. Yapımın serinin vahşi köklerine dönerken oldukça şaşırtıcı yeni yaklaşımın da içereceğini belirten

yönetmen serinin bu yeni vizyonuna güvendiğini de ekledi. Merak edenler için hemen belirtelim; filmde Arnold Schwarzenegger olmayacak. Yav zaten yaşlandı adam, yormayın Predator'la filan. Uzunlu avcının yeni macerası için Şubat 2018'te beklememiz gerekiyor.

Bi' BIOSHOCK Filmi VARDI SAHI?

İlk 3 Karayip Korsanları filminin yönetmeni olarak tanıdığımız yetkin sinemacı Gore Verbinski uzun bir aradan sonra, bir dönem dâhil olduğu, iptal edilen BioShock projesi hakkında konuştu. Verbinski'ye göre filmin atmosferini kurmak için gereken bütçe devasaymış ve oyundaki karanlık temaları yansıtmak için de R (+18) derecelendirmesinden vazgeçilemezmiş. Bu iki çakışan durumun sonucunda stüdyo fişi çekmiş ve 6 haftalık çekimler çöpe atılmış. Fakat Verbinski günümüzde bu reytinge sahip filmlerin yeniden iş yapmaya başladığını (Deadpool sağ olsun) ve BioShock'ın yeniden bir şans olabileceğini de düşünmüyor değil. Bence de neden olmasın, biz de bıkıyıştık omurgasız PG-13 filmlerden zaten.

HELLBOY HAYRANLARI- NA ÜZÜCÜ HABER

Bahtsız adam Guillermo Del Toro, Hellboy 3 için beklenen üzücü haberi nihayet verdi. Proje için çalışmadık kapı bırakmadığını belirten yönetmen her yerden ret cevabı alınca komple çekilmeye karar vermiş Hellboy evreninden ve bekleyenlere üzüün olduğunu belirtmiş. Hellboy'un yaratıcısı Mike Mignola ve başroldeki Ron Pearlman da Twitter'ı ağızla duvarına çevirerek yönetmenin üzüntüsünü paylaştılar. Açıkçası ben de üzüldüm bu habere ama yapacak bir şey yok sanırım. Del Toro'ya geçmiş olsun diyoruz.



Lucifer Morningstar

CEHENNEME GİDEN YOLUN PERVASIZ GÖZCÜSÜ

İlimizin sınırında duran bir şey var her gün gördüğümüz; sabahları uyandığımızda bizi selamlayan ama bize asla boyun eğmeyen. Usta-asla belki zamana hükmedebileceğimiz, gezegenleri sonsuz yörüngelerinde döndürecek, evrensel kaçırtıların sesini kesebileceğimiz. Kâinatın sonsuzluğunda, insan teknolojisinin yetersiz kaldığı, dünyevi bilincin ebediyete selam verip karşında solup tükendiği mesafeleri, çıkış noktasını unuttuğunda bile vazgeçmeden kat etmeye devam eden ışık. Yıradığı yardım eli uzatan, maddeye beslik eden ve iradeyi aydınlatan, asla tahmin edilemeyen ve asla soluması için baştan çıkarılmayan ateş. O ateş, ebediyetin ilk notaları olan *Kader ile Ölüm*'ün, pek manidar sessizlikleriyle uzay boşluğunu yankılarıyla doldurmasından bile önce bahşediği Sabahınadın'na. Lakin a, kahrolmuşları yokmuşa mahkûm edildi anında...

Zekânın beyindeki kıvrım sayısı, olgunluğun yüzdeki kırışıklarla ölçüldüğü şu dünyada, surette ebediyen genç ama fırtına ebediyetten yaşlı olan asi melek, kozmosun oyununu oynamakta

iyidir, çünkü babası taşları tahtaya dizeken gözünü bile kırpmadan seyretmiştir. Lakin sayısı belli olmayan onca taşın nereye yerleşeceği, nereye gideceği tam tersine bellidir. İrade gücünün en birincil sahibi olan Samael, bireyselliğinin gururuyla, babası Yahve'nin her şeyi kadir olup her şeyi kontrol edişinin bir uzantısı olan kader kavramına isyan eder.

Sanılan aksine bu noktada kendine seçtiği yol, iyilik ya da kötülükten tamamen bağımsızdır. Kendini yönetme çabasıdadır. Kardeşi Michael'dan ayrı olarak sadece yoktan var etmeye gücünün yetmediği, sadece güdülmeyi aklının kabul etmediği bir düzende, gerçek anlamda kendi kararlarını verebilen yetisini ve ne olursa olsun o kararlardan sadece kendini sorumlu tutabilme ayrıcalığını kovalar. Tecrübe ve doğrudan gelişim onun için her şeydir, o yüzden hatalarını geri almayı arzulamaz. Bu bağlamda yolunda, sadece ve sadece kendinin gördüğü çıkarlar uğrunda yürür ve evrenin çarklarını döndürmekte olan bütün küçük tanrılar ile azıcık aklı olan tüm doğuştan yaratıklar

ateşinden sakınır. Çünkü İradesinin sarsılmayacağına kanıksanmaz. Kötü bir kuzmuk kudretinin etrafını sarmaya ziyadesiyle muktedir olduğunu pek iyi bilirler.

"Yalanlar Prensi" hitabıyla şahsına iltifa edilse de, şahsiyetin ve gururun babası yalan söylemeyi, verdiği sözü tutmamayı kesinlikle kendine yediremez. Âlemlerin

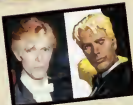
işleyişine dair bilgisi olanların ona dair verdiği en birincil ayrıntı budur. Lakin dürüstlüğü de başkalarını düşündüğünden değil, gururundan ve yüceliğinden taviz vermesinden gelir. Çünkü o, yaradılış sahnesine seyircilik ettiğinden kelli kâinatın kurallarını anlar ve bozmadığı bu kuralları dâhilinde tek ihtiyacı olan şeyin gerçekleri bir ilmek gibi dokumak olduğunu bilir. Cehennemin anahtarı "düşlere", yani öykülerin, yalanların en güzellerine bırakıldığına bile evrensel bir ironi yatar.

Yine bilenlerin ona dair vereceği ikinci detay da, oyunu kuralına göre oynamasının, verdiği sözleri daima tutmasının onu kesinlikle aciz durumda bırakmayacağıdır. Çünkü o ilk sanatçısı; iradesiyle etrafındaki gerçekliği şekillendirebilen ilk heykeltıraş, kurnazlığıyla etrafındaki bilince yön verebilen ilk hükümdar zihindir. Yeri geldiğinde bölmsüzlüğünü bir giysi gibi üzerinden sıyıp, alevlerini de bir şıgara gibi söndürüp, üzerine zekâsından başka bir şey giymeksizin oyununa başlar. Biri ki tek yapması gereken, nasl bildiğini ve neyi bildiğini kontrol etmektir. Bunu başardığı noktada verdiği sözler arasında can yakmak varsa, pek tabii onu da tutacak, nihayetinde başarıya da ulaşacaktır.

Sonuçta, ikisinden de daha yaşlı olan bir varlık için iyilik ve kötülük kavramları moda olmaktan öteye gitmez. Etrafının gerçek anlamda farkında olan her canlımın alacağı gibi o da nötrdür. İnanı ve güveni kendindedir. Evrendeki en yaşlı varlıklardan biri bile olsa, yaptığı pek çoğumuzun yaptığından çok da farklı değildir. Lucifer yalnızca kendi bireyselliğini, kendi otonomisini arar. Bunu yaparken de kimseye yalan söylemez, tam tersine gerçeğin kendisini harfi harfine ortaya atar ki herkes kendi cehennemine giden yolu kendi bulabilsin.

DAVID BOWIE ETKİSİ

DC Evreni'ndeki nihai Lucifer portresini ana hatlarıyla John Milton'ın ünlü epik şiiri *Paradise Lost*'tan esinlenerek çizen kişi, yani Neil Gaiman, karakterin fiziksel görünüşünü kâğıda taşıyan, geçirdiğimiz yıl aramızdan ayrılan efsane müzisyen David Bowie'yi bir az alarak tasarlamış. "Bowie'nin ikonikliği, Bowie'nin görünüşü, henüz yirmisine girmemiş bir Neil için kesinlikle büyüleyiciydi. Yaşamıya devam ederken onu bir sanatçı olarak, ayrıca da bir yaratıcı olarak takdirle karşılıyorum ve hâlâ bana acayip ve güçlü geliyor. Ona çok fazla şey borçluyum. Her zaman için o neyle ilgilendiyse ben de aynıyla ilgilener oldum." Lucifer bildiğimiz şekliyle ilk defa, 1992 senesinin Sandman hikâyesine olan Season of Mists'de ortaya çıktı. Ardından 1999 yılında, o dönem çok bilinen bir başka İngiliz yazar olan Mike Carey tarafından yazılan üç sayılık bir mini serisi çıktı ve çok sevilen karakter 2000 yılında kendi serisine kavuşup tıpkı Sandman gibi 75 sayı sürerek yıllarca devam edecek bir yolculuğa çıktı. Bu yolculuk boyunca da David Bowie etkisini üzerinden asla silkeleyip atmadı.



LUCIFER

DETAIL





★ HOWARD PHILLIPS ★

LOVECRAFT

"Yeryüzündeki en merhametli şey, insan zihninin çevresindeki her şeyle bağlantı kurma konusundaki yetersizliğidir." (Cthulhu'nun Çağrısı)

İHSAN C. ASMAN

Lovecraft'ın yazdıklarının bilinirliği ve etkilerini 21. yy kafasıyla anlamak da aklılamak da aynı ayrı zor sanırım. Her yeni düşüncenin, buluşun çerez gibi tüketildiği bir çağda yepyeni fikri mükler hâlâ onun yarattığı mitostan beslenebiliyor mesela. Ya da yaklaşık 36 yıldır müzik yapan, kendi janrını şekillendirip büyüyen bir grup, en son çıkardıkları ve yıllara karşı koyan 'üretkenliklerinin' nişanesi diye düşünülen albümlerinde bile üçüncü kez onun satırlarına sığınabiliyor. Öte yandan kendisini bugün Aksaray metrosu çıkışına bıraksanız on dakika içinde etrafındaki-

lerin bakışları ve çıkardığı seslerle delirerek ölebilecek kınıklanlıkta biri. Ya da maalesef çoğumuzun dışında varlığını bile fark etmeyeceği, fark etse bile hiç hazzetmeyeceği türden biri. İşte bu yüzden anlatması zor, ama bir o kadar da lütfetmeli bir öyküsü var Üstadın.

1890'ın 20 Ağustos günü, kendini her daim yabancı hissedeceği dünyaya Rhode Island'da açıyor gözlerini. Lovecraft daha üç yaşındayken babası psikoza girip, sonraları annesinin de yatmış olacağı Butler hastanesinde hayatını kaybediyor. Kendisi annesinin hâkimiyetinde

geçen çocukluğunu 'yıkıcı' olarak tanımlasa da, büyükbabasının evinde kalmasının büyük bir avantajını da maharetle kullanıyor: İngiliz soylusu bir adamın muazzam kütüphanesine giriş! Büyükbabasının onu edebiyata teşviki bir yana, annesinden ve uykusunu bölen türlü mahlûkattan, elinde mumla kütüphanenin yolunu tutarak kaçan altı yaşlarında bir çocuk düşünün. İşte bu kütüphanede sonradan kendi mitosunu imek imek işerken işe koşacağı türlü mitoloji, masal ve öyküye erişiyor. Bir yandan da 17 ve 18. yüzyılları sığınak ediyor kendine. Büyüyor ama büyümenin gerektirdiği

geleneksel yollara sap(a)lmıyor. Zoru sevdiğinden değil, kolayı başaramadığından aslında. Mesela okulda kendisini derinden etkileyen ve kozmosun bucaksızlığını ruhuna işleyen astronomiyle tanışıyor; ancak matematikteki beceriksizliği onun bu hayalini yolduğa gömüyor. 1904'te büyükbabası öldükten sonra içine girdiği bunalım ve eklenen fiziksel hastalıklarla beraber, takvim yaprakları 1908'i gösterdiğinde okulla işi tamamen bitmiş ve hayat başlamıştır.

Lovecraft'ın hayatının bundan sonrasında da başarısız bir evlilik, New York macerası ve Weir

Toles gibi köşe taşları var; ancak bir soluklanıp onun 2017'de hâlâ animelemeden tutun da müzik gruplarına ve hatta oyunlara kadar ilham verdirecek tarzını ve işlediği temaları düşünelim. Kendi hayatında insanlardan nasıl uzak durduysa, eserlerinde de insan biçimliliğinin esamesi okunmaz. Kadim eskilerde, mühürün bozulmasını bekleyen kerih lanetlerde vücut bulan kozmik terör ve ilişkili olduğu uzak zamanlar kavramı hikâyelerinin olmazsa olmazlarıdır. Ama kendisinin en büyük olayı betimleme yeteneğidir zannımca. Beş duyunuza birden hitap eden baş döndürücü satırları, kimi zaman **Erich Zann**'ın müziğini fırlatır ruhunuza, yerl

geller *Duvorlandaki Farel*'le zorlar okuyanı. Ya da *Deİlİllİğin Dağları*'ndaki gibi en deİme arkeoloİu çıdirtacak detaycılıktaki üslubu hayret uyandırır. Hikâyelerinde birinci kİşİ anlatımı terch etsin ya da etmesin, öyle bir şekilde yazar kİ, Lovecraft'ın anlattığını yaşadığına dair de büyük bir kuşku oturtur İçinize. İste Lovecraft yazınımdaki tüm bu güçlü yönler, İstadin rengi koyu tahayyüllerinin bugüne taşınmasını sağladır esasında. Bİz bugün onun karanlık zİhninin tesirli mahsullerine büyük bir hayranlıkla baksak da, onun bu vaziyetten epey acı çektiİİ düşünülebilir. Belki de yeryüzündeki en merhametli şey ona o kadar da İyl davranmamıştı.

ANNESİYLE OLAN İLİŞKİSİ

Lovecraft'ın annesiyle olan ilişkisi onun kişiliğiyle yazdıklarını da belirlemiştir demek çok yanlış olmaz. Babasının ölümünden sonra annesi Howard'la tam bir aşk-nefret ilişkisi kurdu. Onu dış dünyadan izole etmesini sağlamanın üstünlüğüne de belirtti. Aynı zamanda hipertansiyon hastası olan Susie, bir kompsuna sığıldığı "oğlumun gubet bir suratı var, o yüzden evden çıkmıyor" cümlesini oğluna da o kadar sık tekrarlardı ki bir süre sonra Lovecraft da buna inanmaya başladı. Hikâyelerinde rastladığımız "irsi suçluluk" (inherited guilt) teması, hem babasının ölümü hem de annesiyle olan ilişkisi düşünüldüğünde pek şaşırtıcı değil sanki.

OYUNLAR

Yeni fikir müker dedim ya, birçok video oyunu da aslında Lovecraft yazınının besleniyor: Bio-doborne, Batman Arkham üçlemesi ve Darkest Dungeon yakın zamanın ilk aklıma gelenleri. Bu arada Bethesda'dan gelen 2005 yapımı Dark Corners of the Earth de şahane bir oyundur, denemenizi şiddetle öneririm.

IRKÇILIK

Yazıda taf olsun diye "Aksaray metro çıkışına bıraksanız" demedim. İstanbul'da yaşayanlar bilir, şu an Aksaray birçok başka göçmen grubuyla birlikte Suriyelilerin epey görünür olduğu bir yer. Lovecraft'ın zamanında da Amerika çok fazla göç alıyordu. Howard bu insanları pek sevmeydi, hatta onları aşağılayan satırlar karalamaktan da çekinmedi. Etrafındaki herkese bu duygularını açmadı elbet ama yazdığı kimi mektuplarda bu arada hayatı boyunca 100 bine yakın mektup yazdığını da belirttiymiş! ve hikâyelerde bu düşüncelerini berraklıkla görebiliyoruz. Red Hook'ta Dehşet boyle bir hikâye mesele.

HASTALIKLARI

Lovecraft'ın çocukken uyku bozukluğu hastalığına (parasomnia) tutulduğunu biliyoruz. Uyku terörü bozukluğu şeklinde bir türü de olan hastalık, Lovecraft'ın yazıda değindiğimiz türlü mahlûkat tarafından fiziksel olarak rahatsız edilmesini de içeriyordu. Sonraları bu yaratıklar Cthulhu mitosunda da "nightgaunts" olarak yerini alıyordu. Bundan başka, düşük vücut ısısına sahip olmasını belirten Poikilothermism isimli durum da mustarip. Durum dememin sebebi, onun zamanında bir hastalık olarak tanımlansa da günümüzde tıbbin poikilothermism insan vücut ısılarındaki geniş spektrumda kabul edilebilir bir uç olarak görmesi. Gene de onun için, her dokunuş buza dokunmak gibiydi bu yüzden.

ARENAMIZDA HEYECANLI BİR KAPISMAYA DAHA HOŞ GELDİNİZ! BU SEFER BİRBİRİNDEN BECERİKLİ OKÇULARIMIZI AĞIRLIYORUZ VE BİRBİRLERİYLE SKOR TABANLI BİR KAPISMA İÇİN DÜZİNELERCE DÜŞMAN SALIYORUZ ÜSTLERİNE. SAKTAKİ OK SAYILARI EŞİT OLSA DA MAHARETİLİ ELLERDE BİR OK ON DÜŞMANI BİLE İNDİREBİLİR. BAHİSLER AÇILSIN!

■ EREN ERYÜREKLİ

LEGOLAS

Kendinden hileli etmiş Legolas elbette güçlü bir kaday. Kuyutorman'ın bu becerikli ve yakışıklı prensi her ne kadar kitaplarda daha mülayim bir okçu gibi gözükse de filmlerde tam bir şıppakkesergezer modundaydı. Aldığı ork kellesinin haddi hesabı olmayan, enerjisi hiç bitmeyen ve once aksiyona rağmen saçı başı bozulmayan Legolas'ın karşısında devasa Mumakil'ler bile duramamıştı.

HIZ:

YARATICILIK:

NİŞANCILIK:

DAYANIKLILIK:



HAWKEYE

Marvel'in en parmağında en marifet olan okçusu, ebesinin nikahından bizim yerine sokana kadar kan ter içinde kaldığımız USB cihazını yerine oturtabiliyor ve alan hasarlı patlayıcı okları var. Marvel ortamlarındaki kankalarından yardım almadan neler başaracağını merakta beklediğimiz Hawkeye'ni ok-yay dışındaki silahlara olan yetkinliği elini kuvvetlendirecek gibi. Hadi adanımı göster şu şivri kutaklıya gününü!

HIZ:

YARATICILIK:

NİŞANCILIK:

DAYANIKLILIK:



WILLIAM TELL

Buralara nasıl düştüğümüz bizim için bir sır olan bu efkanevi halk kahramanını ağırlamak bir şerefdir. Her ne kadar rakipleri kadar süpersönük özelliklere sahip olmasa da adanmış ve zekâsı yeter William Tell'in kazanmak için oğlunun kafasındaki elmayı ortasından ikiye ayıran o umutluz atışı yaparak ün kazanmasının yanı sıra İsviçre'nin tiranlıkta kurtulmasına önderlik etmiş bu koca yürekli adamın sürprizlerle dolu olduğunu söyleyebiliriz.

HIZ:

YARATICILIK:

NİŞANCILIK:

DAYANIKLILIK:



VE KAZANAN... LEGOLAS!

Eh yani başka kim olabilir ki? Ama bu zaferi kolay kazanmadı Legolas, onu da belirtelim. Kendisi üzerlerine akın akın gelen düşmanlar karşısında insan gözünün algılayamayacağı hızlarda oklarını sağa sola sallarken Hawkeye daha taktiksel şekilde "bir ok birden fazla

düşman" felsefesini benimsedi ve bir süre yarış önde bile götürmeyi başardı. Bu ikisinin manyaklık seviyelerinde olmasa da crossbow kullanmanın verdiği avantaj sayesinde William Tell de pek kötü bir performans sergilemedi başlarda. Lakin olay okların bitip yaratıcılığın ve hızın öne çıktığı ikinci safhada koptu. Adı Legolas öldürdüğü düşmanların silahlarını kapıp

ok gibi kullanmaya ve çevikliğiyle öne geçmeye başlarken Hawkeye da Allah ne verdisse hissim-larına dalmayı seçti. Düz adam William çeşitli tuzaklar yardımıyla kılı almaya çalışsa da yeterli olmadı ve bitirici darbe de Legolas'ın ortamdaki sütnun komple devirerek geniş sayıda düşmanın ağzına ot tıkamasıyla geldi. "Sütun kılı" olmasa alırdı Hawkeye aslında. Valla bak!

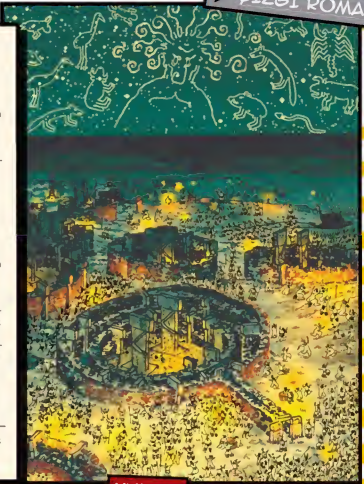
TEPE

MEDENİ OLUP YALNIZ KALMAK MI, DÜNYAYLA BİR OLMAK MI?

Göbeklitepe'nin yaklaşık 12.000 yıl öncesine dayanan kalıntıları bize çok şey anlatır. Öncelikle insanlar burada topluluk halinde yaşamışlar ve muhtemelen organize dinlerin ilk temeli de burada atılmış. İşte bu tarihsel malzemeyi alıp kendi fantastik eğlendiren geçmişim eski Yuksuz çizimlerinden Fırat Yaşa. Hem de öyle bir geçmişim ki o pastoral manzaraları resmen yaşıyorsunuz. Hayvanlarla konuşmayı bilen yalnız insan Rat ve ulu geeyiklerin soyundan gelen, tek derdi annesini bulmak olan Mur'un öyküsü bu. Tanrılar kurban istiyor diye peşine takılan insanlardan kaçan Mur'un Rat'la dostluğu doğa ve insanın o az bulunan harmonisini temsil ederken, medeniyetin vahşi gelişimine de sert bir bakış atmadan çekinmiyor Yaşa. Ataerkililiğin getirdiği toplumsal deliliğin ve insanın istikametini şaşırdığı zamanların bu epik anlatısı aynı zamanda tüm dünyadaki şamanlar döneminden organize dine geçişin ne denli acil olduğunu da anlayana gayet güzel anlatıyor.

Biz de Anadolu'da bunun benzerini yaşamış bir medeniyetin devamı olarak pekâlâ unuttuğumuz ve kaybettiğimiz pek çok değer olduğunu anlayabiliyoruz sararmış ve soluk renkli sayfalar arasında gezinirken. Sizi bilmem ama ben gurur duyduğum böyle bir eser bu ülkeden çıktığı için. Aynı derecede de üzüldüm bu kadar az bilindiği için. İnsanlık olarak anaerkililiğin terki sonrasında anlamsız savaşlardan ve inanç uğruna yok olan milyonlarca hayattan başka şeyi pek görmediğimiz için daha bir değerli Tepe, neden doğaya sırt çevirmememiz gerektiğini anlattığı için. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: İnsanın doğadan kopuşu hakkında epik bir eser bu. Ülke sınırlarımız içinde yaratılmış en önemli çizgiroman çalışmalarından biri. ★★★★★



UYANIŞ

OKYANUSUN EN UZAK, UZAYIN EN YAKIN NOKTASI

2014 yılında, En İyi Kisa Serisi alanında, çizgi roman camiasının Oscar'ı olarak tabir edebileceğimiz Eisner Ödülünü alıp derinlerdeki yuvasına götürdü *Uyanış* (The Wake). Scott Snyder ve Sean Murphy'nin birlikte yarattığı bu şaheser fantezi, bilim kurgu ve post apokaliptik temaları tuzlu suyla karıştırıp seyrelettikten sonra iki ayrı zaman dilimine bölüyor ve Sean Murphy'nin jilet gibi keskin çizgilerini duyguluğu düşük renklerle süsleyerek sunuyor. Rengârenk bir seriyi suya sokup çıkardıktan sonra fazla boyanın akıp gittiğini hayal edin, *Uyanış*'ın renk skalasını anlarsınız.

Bu tarz, hikâyesinin içeriğiyle harika bir uyum yakalamış zira elimizde iyimser bir masaldan ziyade farklı teorilerin, mitolojilerin ve efsanelerin bir araya geldiği karanlık bir senaryo var. Okyanusun dibindeki gizli bir petrol kuyusunun ekibi kendilerini saldırın insanımsı bir yaratığı yakalamaya başırlar. Yaratığın ne olduğunu ve amacını anlamak için uzmanlardan oluşan bir ekip kurulur ve yerin yedi kat dibine inilir, ama olaylar çok çabuk yön değiştirecek. İki farklı zaman diliminde, iki güçlü kadın karakteri başrole taşıyan yapımcı akılda kalıcı basık bir atmosfer, bolca tarihi bilgi ve ilginç teoriler üzerine kurulmuş ve hayal gücü güçlü iki insanın zihninden taşıdığı her ayrıntısında belli ediyor. Yoğun bir hayal gücünde boğulmaktan korkmayanlar için oldukça farklı bir deneyim bu. Yarısının post apokaliptik olduğunu da söylemiş miydik? ■ TARIK

EDİTÖRÜN NOTU: Gitmek istemediğiniz ama görmekten keyif aldığınız dünyalar vardır ya hani, onlara bir yenisi daha eklendi. ★★★★★





ÖTEKİ KANALDA NE VARMIS?

EN SEVDİĞİMİZ

You Tube

KANALLARI



Her gün, her saat ve her an içerik yüklenen derya deniz bir oluşum YouTube bildiğiniz gibi. Bu dev okyanusa daldırdığımız mütevazı ağıma-za takılan her türden ilgimizi çeken içeriği şöyle bir listelemeye çalıştık.

Bu kanallardaki videolardan biri hayatınızı değiştirebilir. Keyifli seyir-pardon okumalar!



TED

TED'i (ya da TED Talks) büyük ihtimalle duymuşsunuzdur. Duymadıysanız bile farkında olmadan videolarından birini izlediğinize garanti veririm. Hani yapmak zorunda olduğumuz şeylerin ne kadar boş olduğunu düşünmeye başladığımızda üzerimize çöken kocaman kara bulutu dağıtmak için internetten çok da vakitimizi almayacak ilham verici konuşmalar dinleriz ya, işte onlar TED konferanslarında konuşan insanlardır büyük ihtimalle. TED aslında 1984'ten beri dünya genelinde alanında uzman kişilerin belli konularla ilgili 20 dakikayı pek aşmayan konuşmalar yaptıkları bir konferans organizasyonu. YouTube kanalı da bu konuşmalarda yayılan ilhamı oturdunuz yerden de alabilirdi neydeseydi her gün yeni bir konuşmanın videosunu paylaşıyor. Mimariden psikolojiye, tipten dine kadar aklınıza gelebilecek her konuda, belki adını hiç duymadığınız, belki de idol olarak benimsediğiniz uzman kişilerin konuşmalarıyla dolu bu kanal. Zihin açıcı, üşengeçliği dağıtıcı, hayal peşinde koşurucu bir etkisi var, mutlaka ağız ilginizi çeken konularda ne varmış diye şöyle bir bakınız. ■ FARUK

youtube.com/user/TEDtalksDirector



PROJARED

Projared'in tam olarak ne yaptığını anlatmam biraz zor... Teknik olarak "oyun inceliyor işte ya" diyebilirim ancak incelediği oyunlar genellikle ya retro oyunlar ya da RYO'lar. Onların dışında "1 Minute Review"ları, her sene Aralık'ta yaptığı "D&D December" videoları ve her sene başında yaptığı "Yılın En İyi/Kötü Oyunları" listelerinde adını daha önce duymadığınız yapımlarla karşılaşıyorsunuz. Eğer YouTube'da Let's Play dışında bir oyun içeriği arıyorsanız önerebileceğim ilk kanallardan. Anlattığı oyunlara ilginiz olmasa bile öyle heyecanlı, öyle güzel, öyle ilgi çekici anlatıyor ki kendinizi Steam'de Final Fantasy satın alırken buluyorsunuz. Benim birkaç sene önce başıma geldi ondan biliyorum. ■ SAKAR

youtube.com/user/DMJared

AWE ME

Aşır abiller lafının tam karşılığı olan bu ekip efsanevi seri Men at Arms'ın da yapımcıları aynı zamanda. Korkunç yetenekli zanaatkarların güç birliği edip oyun ve filmdeki silahları gerçekten yapmalarını izlemek müthiş bir keyif. Sephiroth'un insan azmasını kalıcı, Wolverine'in pengeleri ve hatta Sora'nın Keyblade'ini yapan bu abillerin Epic How To! serileri ise daha eğlencelik bir içerik sunuyor. Silah videolarına hasta olmakla beraber o kadar ekipmanı sonra ne ettiklerini merak ediyorum. Birkacını yolladıysanız... ■ SAKAR

youtube.com/user/AweMeChannel



HOW LOUIS CK TELLS A JOKE

NERDWRITER1

Benim gibi bakış açısı geliştirmeye, verimlilik zaman tüketmeye takıntılı bir insanıysanız, çok eminim ki "ürettilen" Youtube içeriklerinin geneli ile bir probleminiz olmuştur. Ben kendi adıma çok uzun olmayan bir süre önce, Youtube'a bunun kıvrın insanların başında bayrak tutuculuk yapıyordum ama bu "video essay" konseptini keşfetmeden önceydi. İşte çıktığını yapmaya soyduğum bu güzelim kanal, yani Nerdwriter1, bu kafadaki en sağlam içerik beşliklerinden, belki de en sağlamı, ciddi. Sahibi Evan Puschak prodüksiyon kalitesi bakımından gerçekten güzel ve içerik olarak olabildiğince serbest, lafı dolandırmayan uzunlukta, üstüne de gayet doyurucu nitelikte videolar hazırlıyor. Örnek vermem gerekirse, Donald Trump'ın konuşma şekline sosyal medyanın kimi yaptırımları, BV'nin yanlışlığı (selaaaaam!) inceleme amacıyla her daim taze ve ilginç materyaller seçip bunlara işlevli ve bakış açısını yansıtan başlıklar koyuyor. Harika yahu! ■ ÖNUR

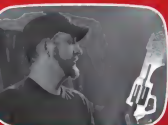
youtube.com/user/Nerdwriter1



YONGYEA

Youtube ortamlarında Hideo Kojima ve onun oyunlarıyla ilgili tonlarca içerik olsa da Endonezyalı kardeşimiz Yong'un aralarında özel bir yeri var. Bir kere kendisi tam bir dedektif. MGS V (ve şimdi Death Stranding) videolarındaki sırları gözleri bulması ve mantıklı yorumları sizi de hep bir "tan, acaba?" demeye itir, hype yaptırır. Bilgi dolu ve aklı başında analizleri eğlenceli ve doyurucudur. MGS V gelmezden önce oyunun seslendirme sanatçıları ile yaptığı röportajlara hayranların kaçırması gereken türden.

youtube.com/user/YongYea



ÇITIRI ÇEREZ



SCREEN JUNKIES

Honest Trailers desem yeterli olur herhalde. Filmler üzerine uzmanlaşmış bu ekip sağlam bir komedi anlayışına sahip ve her hafta yeni bölümünü beklemenizi sağlayacak kadar da bağımlılık yapıcı. Epik sesli abiyi hastayız. ■ EREN E.

user/screenjunkies



SIMONE GIERTZ

Birazdan atlayacağı koltuğu tutturamayacağına bildiğiniz bir kediye izlemek gibi Simone'un icatlarını izlemek. Bir yandan ciddiye ne ve çabasına hayran oluyor, bir yandan ortaya çıkan sonuçta gülyürsünüz. Absürt "proce" ustası Simone bir süre sonra şaşırtıcılığı yitirse de dextlikle eski çalışmaları birer klasik. ■ SERPİL

user/SimoneGiertz



DUDE PERFECT

Adrenalinli faza gelen bu beş yiğidimiz spor ve şamata adına ne varsa yapmaktan geri durmuyorlar. E bunu yaparken de hayli eğleniyorlar. ■ EREN E.

user/corycotton



Oyun eleştirmenliğinde gırtlınız varsa bu kanalı takip edebilirsiniz.



Ciddiyette absürtlüğü bir arada bulabileceğiniz kanallardan Shoddy Cast.

MARK BROWN

Dergi genelindeki tüm yazarlara en çok sorulan şey herhalde nasıl oyun eleştirmeni olunacağı. Burada bolca oyun oynayıp bilmenin yanında iki temel şart olduğunu söylesem herhalde pek sevgili yazar arkadaşlarımız bana karşı çıkmaz. Birincisi düzgün yazı yazabilmek ki bunu becermek farkınız ortaya koymanızı sağlayacak olan esas şey değil. O şey ikinci şart, yani oyunlara yönelik eleştirel bir bakış açısı geliştirebilmek. Bunu yapmak da zaman zaman, bir oyunun ne amaçla tasarlandığını ve bu amacı ne derece yerine getirebildiğini anlamanızı sağlayan bir hissiyata sahip olmaktan geçiyor. İşte bu konuda siz eğitecek, size farklı bakış açıları kazandırabilecek, beki eleştirmenlikten yapımıcılığa zıplayabilmeniz bile sağlayabilecek formatta içerik üreten pek güzel bir kanal önereceğim size: Game Maker's Toolkit adlı video serisiyle Mark Brown. "Dark Souls'da Kolay Seviye Olmalı Mii" veya "Hitman'ı Tekrar Sanatı" gibi başlıklarıyla çok spesifik ve doyurucu analizler barındıran bu kanalı mutlaka takip edin. ■ ONUR

youtube.com/user/McBacon1337

VSAUCE

Bahsedeceğim adam farklı bir tip keza ilk videolarına bakarsanız bunların oyunlarla ilgili eğlendirici bilgileri üzerine olduğunu göreceksiniz. Fakat şu anda kanalı kendi seçtiği ya da kullanıcılardan gelen ilginç sorular bilimsel olarak açıklamak üzerine kurulu... Cevapladığı sorular arasında: "Ay bir disko topu olsaydı onu nasıl görürdük?", "Bizim algıladığımız kırmızı ile diğer insanların gördükleri kırmızı aynı mı?", "Herkes aynı anda zıplasa Dünya'ya ne olurdu?" gibi kulağa saçma gelen ama açıklandığında "Yav adam doğru konuşuyordun" diyeceğiniz zengin bir içerige sahip. Kanalı çok tuttuğu için artık belgeseller de

yapıyor, misal en son kendisini üç gün bir odaya kapattı çünkü kimse ile irtibata geçmeden geçirilebilecek üç gün beyne hasar verebilmek için tespit edilen minimum süreydi. Halen oyun ve komedi içeriden videoları da var ama onları DONG adlı kanalında topluyor. Vsauce2 ve Vsauce3 adında, yetiştirmediği konular için aynı kalitede video çeken iki farklı Youtuber yardımcısı bile var. ■ NURETTİN

youtube.com/user/Vsauce

SHODDY CAST

Sarkastik bir sunumla yaptıkları ve oyunlardaki teknolojilerin gerçekte nasıl olabileceğini tartışan videoları epey güldüren bu arkadaşların baba RYO oyunları için yaptıkları lore serileri de hayli doyurucu ve bilgi dolu. Kapırdınız mı bırakılmayan kanalı özellikle The TECH'i serisi çok keyifli. ■ ERGİN E.

youtube.com/user/ShoddyCast

CINEMASSACRE

Cinemassacre bünyesinde Angry Video Game Nerd, Monster Madness, James & Mike Play gibi pek çok farklı programı barındıran bir kanal. Artık yaşayan bir efsane haline gelen AVGN James Rolfe önderliğinde ağırıklı olarak oyunlara ve filmlere retro bir gözle yaklaşıyorlar ki mizah duyguları da hayli yüksek. En retro oyunları, korku sineması klasiklerini, masalüstü kurtu oyunlarını, Godzilla gibi konik sinema canavarlarını, Jackie Chan gibi aksiyon yıldızlarını ele alan, aynı koltukta yan yana oyun oynama videoları falan derken sizi en azından bir 20 seneye öncesine götürerek bir zaman makini. ■ ERGİN E.

youtube.com/user/JamesNintendoNerd

WA GENROKU
OKU MACHI:
RYTELING
TH TIME
UMPS

ANIME EVERYDAY

Animleri anlayamıyorum mu diyorsunuz? Olaylar size çok mu kâşık geliyor? Bu karakterlerin gördüleri neden mi büyük? Üzülmeyin, ilacınız burada. Kanalın bilgi ve yorum odaklı videolar pek çok bilindik animeyi teknik, felsefi ve çerik yönlerinden masaya yatırarak detaylı analizlerini yapıyor. Sezon animelerini listeledikleri videolar ise gayet yardımcı oluyor izlenecek serileri seçerken. Artık herkes Ghost in the Shell'i anlayacak. ■ EREN E

youtube.com/user/AnimeEverydayYT

THE GREAT WAR

Pek neşelli bir teması olmadığımızı adından da anlamışsınızdır ama iyi bilgi vermeye gelince inanılmaz başarılılar. The Great War, Birinci Dünya Savaşı'nın başlangıcından tam 100 yıl sonra ilk videosunu yayımlayan, savaşla ilgili her türlü bilgiyi vermeye adanmış bir kanal. Her hafta, bundan tam 100 yıl önce neler yaşandığını ayrıntılı bir biçimde, akıcı bir sunumla anlattıkları bir videonun yanı sıra, o dönemdeki ülkelerin ekonomik-siyasal durumları, kültürleri, komutanları ve günlük yaşama dair ekstralar da çekiyorlar. Üstelik tamamen tarafsız bir gözle, kaynaklarını belirterek anlatıyorlar bunları. Döneme ilgi duyanlar kesinlikle bakmalı. ■ TARIK

youtube.com/user/TheGreatWar

CINEMASİNS

Film izlemekten ve mizahi eleştirilerden keyif alıyorsanız CinemaSins tam size göre. Yıllar önce 7-8 dakikalık videolarla başlayıp son zamanlarda ortalama 15 dakikalık videolar sunan CinemaSins bir film eleştirisi kanalı. Ancak bu eleştiriler bildiğiniz entelektüel yorumlardan oluşmuyor. Bir filmi alıp bazı sahnelerini kese kese bir özeti yapıyor ya da 15 dakikalık fragmanı yapıyor ve bu kurguda yer alan sahnelerde filmi izlerken "günahlarını" buluyor. Çekim hataları, mantık hataları, çok kasılmış ürün yerleştirmeleri, kötü oyunculuklar, başkası adına utandıran replikler... Tüm bunları mizahi üslubuyla anlatırken bir yandan kendi "günahlarını" da uydurup araya serpiştiriyor. Sevdiğiniz filmlerin bile yerden yere vurulduğunu izlemek epey keyifli. Üstelik 361 videoyu bulan "xxx filmle ilgili yanlış olan her şey" serisini izlemeye başladığınızdan sonra bir daha hiçbir filme aynı göze bakamayacaksınız. İnsan ister istemez o "günahlara" takılı hale geliyor. Uyarmadı demeyin! ■ EGE

youtube.com/user/CinemaSins



LOWSPECGAMER

Nihayet birileri herkesin süperonik sistemlere sahip olmadığını fark edip böyle bir kanal açmış, iyi de etmiş. Efendim bu arkadaşlar ilkel sistemlerde bile The Witcher 3 tarzı AAA oyunların çalıştırabilmeleriyle ünlüler. Elbette oyunların grafiklerini über düzeyde düşüyorlar bunu yaparken ama taş devrinden kalma bilgisayarlarda GTA V oynatabiliyorsunuz sonuçta. nVidia serisi kartlar için olan videolar destek gelirse AMD serisi kartlar için de hazırlanacakmış. Vatana millete dev hizmet! ■ EREN E

tinyurl.com/ogz-113-lowspecgamer

ÇİTİR ÇEREZ



TEAM COCO

Conan O'Brian'i zaten biliyorsunuz, tamam. Ama hani yüz milyonda bir olsa Clueless Gamer serisini kaçırması olmazdı. Conan'ın oyun konusundaki cehaletiyle komikliğinin muhteşem karışımını sunan Clueless Gamer'ı izlemeye Fallout 4 videosundan başlayın. ■ SERPİL

user/teamcoco



FBE

Hiç yaşlıların Marilyn Manson hakkında ne düşündüğünü merak ettiniz mi? Bu arkadaşlar etmiş ve her kuşaktan insanın rastgele konuları hakkındaki tepkilerini serilerine dönüştürmüş. Bölümleri hem çok komik, hem de çok duygusal. ■ EREN E

user/TheFineBros



HOW IT'S MADE

Esasında bir belgesel serisi olan HiM, çikolatanın petrole sürülmesi nesnelerin nasıl yapıldığını 5 dakikada anlatan, yemek arası belgesel tadında videolar paylaşıyor. ■ TARIK

tinyurl.com/ogz-113-howitsmade

İTİRAF EDELİM, GEREKENDEN ÇOK DAHA
FAZLA KULLANIYORUZ YOUTUBE'U. E
BARI BİR FAYDASI OLSUN!



MUTLAKA
İZLEYİN

EREN ERÜREKLİ

- YÖNETMEN: Denis Villeneuve
- OYUNCULAR: Amy Adams, Jeremy Renner, Forest Whitaker
- IMDb NOTU: 8,1

ARRIVAL

Birbirimizi anlamaya buradan başlayalım

Yaşadığınız yer bir gün terk edeceksiniz. Evinizi, yerinizi, yurdunuzu, sevdiğinizizi. Ölümlü hepimize bir bitiş gibi görünür ama aslında başka başlangıçlara ev sahipliği yapılabildiği diye yaşamın geliştirdiği bir yöntemdir sadece. Biz insanlar hemen her şeyin arkasında bir öte anlam, bir yücelik aramakla ömürümüzü tüketirken kâinatın kaotik ama tekrara dayalı çarkları da döner durur ve bizim toz zerresi hayatlarımız o mega-makinenin umurunda bile olmaz. Evrenin nakşında bıraktığımız hatıraların tümü geçicidir, dünyadaki geçmiş ve gelecek hayatların hiçbirini yaşamamışçasına izsiz, yersiz yurtsuz ve tanımsız kalabiliriz gelecekte. Pekli, o zaman neden yaşıyoruz?

Benim buna cevabım hayatımızın içinde olduğu döngüyü görmek, sevmek, izler bırakmak ve vakti geldiğinde dünyanın özüttüne geri dönmek için olabilir. *Arrival* da böyle başlangıçlar ve sonlar hakkında bir film. Ömrümüzde neler olacağını bilesek, yaşadıklarımızı yine de yaşar mıydık? Aynı sevcimleri yapıp yine aynı özüntü ve vevanları yaşar mıydık? Kolay kolay evet denilemeyecek bu sorulara karşı içimizdeki cesareten başka dayanağımız olmadığı gibi bilinmeye karşı olan korku ve merakımız da bilim ilki yandan çekecektir. Bu ortada kalmışlık hissi tam da filmi başlandı Louise'nin yaşadığı şaşkınlığa denk düşer. Sonuçta her gün dünyanın çeşitli bölgelerine inmiş 250 metrelilik uzaylı gemilerine girmiyorsunuz onları iletişim kurmaya çalışan bir dil bilimli olarak. Kim olsa affalar. Esas mücadele ise o ilk şaşkınlık geçtikten sonra, hayat çözülmesi gereken

problemleriyle üzerinize kullandıktan sonra başlar. İletişim çağında iletişimi kuramayacak insanlar olarak halimizi Babil Kulesi'ni inşa edenlere çok benzetiyorum. Bunca kültür, bunca birikim birbirini anlamayan kitleler arasında solup giderken tüm insanlığı-ortak çatı altında toplamak için ancak böyleli devasa bir şey olmalı gerçekten de belki. Belki de evrenin sırrı Louise ve lan'ın arasındaki o sessiz sakın anlardadır, kim bilir? Tüm bu sorular ve daha fazlası filmi izlerken beynime üşümekten geri durmadılar ve yarattıkları kakofoniyi kelimelere dökebilme ancak böyle daldan doruktan bir yazıyla mümkündür. Zira efektleri, oyunculukları iyiydi gibi suç yorumları bu sayfayı doldurmak filme hakaret gibi geliyor bana. Çünkü *Arrival* bir filmi benli etkileyebileceğini sandığım çtanın çok yukanlarında veya çok derinlerde bir noktayı etkiledi içinde. Uzun yılların kaligrafik alfabesi gibi muğlak, onların haşmetli sesleri kadar korkunç bir yer vurdu, ama oradan kan akmadı. Aksine evreni algılayışma bir katkı yaptı, ruhu derin bir çentik atıp gözümü çok farklı şeylere yöneltme sebep olan çağnışmalar buldum içinde. Umanın size de aynı etkiyi yapar izlediğinizde. Zira kendisi gerçekten yeni bir şey, bilimkurguda ilerleye atılmış bir adımdır.

O yüzden onların küçük görüntü kınntılar arasında dolaşan beynimizi biraz daha zoriyalım, bir seslin, bir kokunun peşinden gidip hiç olmamış şeyleri hatırlayalım istiyoruz beraber. Veya yalnızız. Çünkü yaşamak bunu gerektirir.

ÇEVİRMENİN GÖZÜNDEN

Gelişin uyarlandığı "Hayatın Hikayesi" adlı öykünün çevirisini tamamladığımda, aklıma gelen ilk soru şuydu: "Bunu sinemaya nasıl uyarlayacaklar?" Çünkü asıl öykü filmde bile daha ağır bir tempoda ilerliyor ve bol miktarda dilbilimsel terim içeriyor. Logogramlar, ideogramlar, semagramlar, sema-siografik ve glottografik yazma sistemleri, asgari zaman illerleri... çeviri sırasında uğraştığım bilimsel terimlerin haddi hesabı yoktu. Pekli, nasıl olacaktı bu iş? Cevabı basitmiş meğer: lan'a (ya da kitapta adıyla Gary'ye) hepsini hızlıca özet geçtirmek, sonra da işin içine kitapta olmayan pek çok gerilimli sahne katmak. Eh, şikâyet ettiğimi söyleyemem, böyleli daha izlenisi olmuştur. Ama filmi ana fikrini ve lan/Gary'nin olaydaki rolünü daha iyi anlamak isteyenler öyküyü mutlaka okumalı. ■ M. İHSAN

EDİTÖRÜN NOTU: Başyapıt. Net. Uzun yıllar sonra kendinize sorun "Dünyayı daha iyi hale getirmek için ne yaptım?" diye. Denis Villeneuve bu filmi yapmış misal. ★★★★★

● **YÖNETMEN:** J. A. Bayona ● **OYUNCULAR:** Lewis MacDougall, Sigourney Weaver, Liam Neeson ● **IMDb PUANI:** 7,6



MUTLAKA
İZLEYİN

A MONSTER CALLS

Bazı eserler vardır, siz önce çığner, sonra tükürür atar. Büy-rünüztü tekmeler, nefes alamazsınız. Canavarın Çığırısı tam olarak böyle bir eser ve filmi de onun başarılı bir uyarlaması.

Connor, kanser nedeniyle hayat-la bağı giderek kopan ama oğluyla olan güzel anıları terk etmeyen annesine bakan bir oğlan. İçine kapandığı bu dönemde herkes tarafından o kadar çok görmezden geliniyor ki delirmek üzere. Herkes anlayışlı ama Connor'ın istediğı bu değil. O, haykırarak, ylop dökmek ve fark edilmek istiyor. Bu sırada her

gece aynı kabusu görüyor. Her gece aynı canavar annesini ondan ayırıyor. Sonra bir gece, gerçekten bir canavar geliyor onu ziyarete. Ama hayır, kendisinin de kafa tutacağı üzere, gelen onun kabusu değil. Gefen, kadim bir porsuk ağacının ta kendisi. Liam Neeson'ın sesiyle can bulan canavar, ona her biri birbirinden ters köşe olan 3 hikâye anlatacak ve en sonunda da Connor ona kendisinininkini aktaracak.

2016'nın sonlarında yıla damgasını vuran, sinematik bir lezzetti o. Hikâyelerin vahşi gücüne dair muazzam bir yapıttı. ■ HAZAL

EDİTÖRÜN NOTU: Hem izlemeyen, hem de okumadan ölmeyin.

★★★★★

● **YÖNETMEN:** Scott Derrickson ● **OYUNCULAR:** Benedict Cumberbatch, Tilda Swinton, Mads Mikkelsen, Pelerin

● **IMDb NOTU:** 7,8

DOCTOR STRANGE



Çizgi roman evrenlerine ilgisiz yüksek arkadaşların belki daha farklı ve muhtemelen daha altı dolu yorumları olabilir ama siz de benim gibi Marvel'i yalnızca sinematik evrenden takip ediyorsanız yine süper bir filmle karşı karşıyasınız demektir.

Bir kere bu insanlar oyuncu seçimi konusunda ciddi den artık uzmanlaştılar. Adını yanlış yazarsam kusura bakmasın, Venedik Cumberbatch role öyle güzel oturmuş ki hemen tek film arından bile bu role daha çok yakışacak birini hayal edemiyorum. Tilda Swinton'ın canlandırdığı The Ancient One da özellikle klas olmuş bu arada. MCU'da Loki'den beri sağlam bir düşman yazılamamış olduğunu düşünüyorum ve ne yazık ki bu Doctor Strange için de bu geçerli ama Mads Mikkelsen'in kendine has müthiş oyunculuğu

yine de karakteri kurtarmaya yetiyor denebilir. Tabii Doctor Strange'in en tuhaf Marvel filmi olduğunu da not etmek gerek. Paralel boyutlar, zaman-mekân eşip bükme falan filan derken iki göz bebeginizin farklı hareket edeceği bir görsellik sunuyor film. Marvel bu görselliği tasarlayan tasarımcılara beşer aylık Miami tatili hediye etmediyse ayıp etmişler. Ama işi tasarlayarak bırakmamış elbet, bu kafa-göz pönçürten görsellik üzerine bir de süper akıcı aksiyon dayamışlar.

Neyse, sonuç olarak MCU'nun önceki filmlerinden çok çok farklı ve MCU'nun geleceğini önemli ölçüde şekillendirecek, kendi içinde de son derece sürükleyici ve özellikle görsel olarak hayran bırakıcı bir film var elimizde. Özellikle Thor: Ragnarök öncesi seyretmemek olmaz. ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Hem MCU için çok önemli, hem de kendi içinde yağ gibi akıyor. Görsellik ve oyunculuklar için bile izlenir. ★★★★★

YÖNETMEN: Kenneth Lonergan OYUNCULAR: Casey Affleck, Michelle Williams, Kyle Chandler **IMDb NOTU:** 8,1



MANCHESTER BY THE SEA

Affleck'lerden pek haz etmeyen biriyim. Ben Affleck'i Kevin Smith işlerinde severdim ama sonra Town ya da ARGO maalesef gözümü boyamadı benim. Önce Jimmy Kimmel projeleri, sonra da Frank Miller'in Batman'i olabilmese sebebiyle anca rısmım kendisine. Ama buradaki mesele Casey, yani küçük Affleck. Kendisi üzerindeki genel kanı yaşam enerjisi çalma konusunda uzman bir oyuncu olması. Kendisini bulalık yıkamak kadar sevmiyorum ve hatır gönül için birtakım projelerde yer aldığını düşünüyorum ama Kenneth

Lonergan nasıl bir yönetmenlik yapıtırsa ufaklığı resmen adam etmiş. En iyi Erkek Oyuncu Oscar'ını bile alan Casey'nin oyunculuğu şaşırtıcı derecede iyiyken yönetmenlik ve anlatım tarzı filmi alıp götürüyor. Gangs of New York gibi bir efsanenin yazarlarından olan Kenneth Lonergan'ın üçüncü yönetmenliği olan *Manchester by the Sea*, ölen abisinin oğluna bakmak zorunda kalan bir adamın hikâyesini olabildiğince gerçekçi ve içten anlatıyor ki filmi izledim deyip de gözü dolmayan bir bireye henüz rastlamadım. ■ EMRE K.

EDİTÖRÜN NOTU: Son dönemlerde izlediğiniz en dürüst, en gerçek film olabilir. Bu arada Casey Affleck'i hâlâ sevmiyorum.

★★★★★

YÖNETMEN: Colm McCarthy OYUNCULAR: Gemma Arterton, Glenn Close, Dominique Tipper **IMDb PUANI:** 6,8

THE EAGLE HUNTRESS

Artık hobî mi desem, meslek mi desem bilemedim ama dünya üzerinde bilmediğimiz ya da bitti sandığımız binlerce önemli aktivite oluyor. Kartal Avcılığı da bunlardan biri. Disney'nin *Mulan*'ından hatırımda kalan kötü karakter Shan Yu'nun kartalı vardı ve evcil hayvan olarak tasarlanmıştı. Ama bu kez kahramanımız lyl, güçlü bir küçük kız. Yıllardır süren aile geleneklerinin devam etmesi için çocukluğu boyunca kartal avcılığı üzerine eğitim gören 13 yaşındaki Aishol-

pan Nurgaiv'in gerçek hikâyesi son zamanlarda izlediğim en keyifli belgesel olabilir. Ailenin uzun zaman sonra ilk kadın kartal avcısı olan Aisholpan, küçük yaşına rağmen hepimizden cesur ve güçlü bir karaktere sahip. İzlerken çok kasarak hayatını bile sorgulama ihtimaliniz olan *The Eagle Huntress*, farklı Türk kültürlerini ve yaşam şartlarını tertemiz anlatımla bizlere aktarıyor. Anlatım demiyken belgeselde anlatıcımız *The Force Awakens*'in Rey'i Daisy Ridley. ■ EMRE K.

EDİTÖRÜN NOTU: Tam Disney animasyonu olacak hikâyeymiş diyecektim ki Disney birtakım film girişimlerine başlamış bile.

★★★★★



YÖNETMEN: Remi Chaye SESELDİRENERLER: Christa Theret, Feodor Atkin, Loic Houdre, Remi Caillat **IMDb NOTU:** 7,4



THE MONSTER

İmddi, filmimizin türü drama/korku. İlk duyduğumda "Nasıl oluyor acaba?" diye beni düşünmeye sevk etti keza benzer başka bir örnek aklıma gelmedi. *The Monster*'in drama kısmı kısaca: Kathy (anne) ve Lizzy (kız) arasındaki didişme üzerine odaklı iken, korku kısmı yolda geçirdikleri bir kaza sonucu koca dişli, Doom yaratıklarına benzeyen bir canavara karşı mücadelelerini konu alıyor. Filmin ilk 30 dakikasında zerre korku ögesi yok, anası kızına "FUCK YOU!" diye bağırıyor kız da karşılık olarak "HATE YOU!" diye misilleme yapıyor. Ananın alkol

problemi var, ağzıyla içmiyor çünkü... Bu yüzden kızını artık komple babasına havale etmek için arabayla yolculuğa çıkarıyorlar, yolda bir kurdun çarpması sonucu kuş uçmaz kervan geçmez bir noktada mahsur kalıyorlar. Anlatmaya devam etmeye başladığınız anda araya sokulan zoraki ve kötü uyarılmış drama sahneleri Senaryo Yazarlığı bölümünden yeni mezun olmuş bir gençlin elinden çıkmışa benziyor. Hayatının bir buçuk saatini boşuna harcadım siz harcamayın diye. ■ NURETTİN

EDİTÖRÜN NOTU: Mezarlık önünden yürüyün, daha çok ürkersiniz.

★★★★★



ANDRZEJ SAPKOWSKI

THE WITCHER: SON DİLEK

Efsane serinin efsane başlangıcı

Sonunda! Yıllarca bekledikten sonra The Witcher serisinin ilk kitabı nihayet Türkçe Sapkowski'nin 90'larda kaleme aldığı ve Geralt'ın ilk kez ortaya çıktığı macerayı da içeren bu öykü derlemesinde Dandelion, Yennefer, Kral Foltest gibi tanık yüzleri göreceğiz, ak saçlı kahramanımızın onlarla nasıl tanıştığını okuyacaksınız.

Kendinizi kâh Pamuk Prenses, Güzel ve Çirkin gibi masalların ustaca çarpıtılmış hâlini okurken, kâh Geralt'ın oyunlara ne kadar sadık aktarıldığına hayret ederken bulacaksınız. Yeri gelecek, oyunlardan bilginizi bazı şeylerin ilk kez ortaya çıkışına

şahit olacaksınız ki o anları daha tatlı kılıyor bu. Örneğin ilk oyunun açılış videosundaki unutulmaz striga savaşı, ya da Geralt'a neden Blaviken Kasabı dendiği gibi... Biliyorum, orijinal olmasına rağmen bu kapakı sevmediniz. Ama emin olun, kitabı elinize aldığınızda çok daha iyi görünüyor. Neden Leşçeden değil de Almancadan çevrildiğine dairse oldukça bilgilendirici ve yürekleri su serpen bir önsöz var en başta. Onu mutlaka okuyun derim. Ve inanın sayfalar çevirip de Geralt'la birlikte serüvenlere atıldığınız anda bunların ilk önelimi kalmıyor. Kitap o kadar muazzam çünkü, bilhassa da sıkı bir The Witcher hayranıysanız... ■ M. İHSAN

EDİTÖRÜN NOTU: Geralt'ın ortaya çıkışını görmek ve Witcher dünyasını daha yakından tanımak için eşsiz bir fırsat. ★★★★★

SEMHİ ERDOĞAN

GÖK GÜRÜLTÜSÜ GETİREN

Kitap almak için gittiğim herhangisi bir kitapçıda ilk önce çizgi roman, daha sonrada fantastik edebiyat ve bilimkurgulara bakanım (tabii mağazada yeterli kadar Oyungezer olduğundan emin olduktan sonra :) Bu ilgilimizi çeken incele, eksik, memleketinde az ilgi gören büyük kitaplara yeni bir kitap daha ekledi: Şargad serisinin ilk kitabı olan Gök Gürültüsü Getiren. Çizgi roman ve film senaryolarıyla yazım hayatına başlayıp Şargad Destanı ile ilk eserine kavuşan Semih Erdoğan'ın incele elemiş, her satırındaki

emeği hissettirdiğiniz romanı bizlere yepyeni bir fantastik Doğu evreni sunuyor. Mezopotamya mitolojisinden temellerini alan evrende, Makalaki (kaplan adam) diyarında Rang Baru isimli bir insan yavrusu ile tanışıp, birlikte Şargad evrenini keşfediyoruz. Özene hazırlanmış bu kurguda yazacak, anlatılacak daha çok hikâye var, şimdilik 9 kitap olmasın planlanıyor roman serisinin. Muhtemel zorlukları aşması temennisiyle serinin daha fazla kitabını kitapçılarda görmek bizleri çok mutlu edecek. ■ EMRE K.



EDİTÖRÜN NOTU: Semih Erdoğan'ın çok geniş bir evren kurgulamaya kararlı olduğunu hissettiren, sağlam bir giriş kitabı. Ülkemiz yazarlarından böyle iddialı atılımlar görmek çok güzel bir duygu. ★★★★★



İBRAHİM HAKKI BUNDOĞDU

BOZKIRIN SON ATLISI TİMUR

Bozkırın tarih sayfalarından at sürenler

14. yüzyıla damgasını vurmuş büyük hükümdar Timur ile ilgili, değişik bir kurgu ve üslupla yazılmış bir tarihi romandan söz edeceğim bu ay. Cengiz Han tarafından sağlanmış, onlara farklı kabilelerden oluşan Türk - Moğol birliği bozulup dağılmıştır. Timur'sa henüz on altı - on yedi yaşlarında, zalimlere karşı savaşmaya ve geniş topraklarda dağılmış vaziyette yaşayan Türk boylarını yeniden bir araya getirmeye yemin etmiştir. Büyük Hakanın kişiliğini yansıtan sert ve keskin cümleler eşliğinde dinliyoruz bu destansı mücadeleyi. 550 sayfalık epik anlatı 1405 yılında, Timur son günlerini yaşarken başlar, zorlu ideallerin peşinde verdiği diplomatik ve askeri çarpışmalarda öle ettiği başarıların perde arkasını Timur'un ağzından nakleder bize. Bir karınca bir insanın hayatını nasıl kurtardığını ve o insanın da tarihte ne kadar önemli, kalıcı izler bıraktığını görmek için bile okunabilir bir değişik roman. "Ben Timur! Ben ölüm döşeginde zannediyordun, halbuki ben ölmür beşingindeyim!" ■ HAYAL

JOSEPH HELLER

MADDE 22

Tam güleceğim, bir sorgulamaya geliyorum

50. yıl özel kutusıyla yeniden raflara gelen Madde 22, ironi ve savaş kargışlığının en önde gelen eserlerinden biri. II. Dünya Savaşı'nın en civcivi zamanında, adı sana bilinmeyen bir adada, her rübdeden kafayı sıyrmış [mi?] askerin ve hiç yaşamamış ölümlerin arasındayız. Savaş pilotu Yossarian artık tehlikeli uçmaları yapmak istemediğinde Madde 22'ye takılacaktır. Yani, "Eğer biri tehlikeli savaş uçmalarını yapmaya gönüllüysen aklını kaybettiği düşünülür ama görevlere katılmak istemediğini belirten resmi bir başvuruda bulunursa delirmediği ortaya çıkar ve böylece görevine devam etmek zorunda kalır." Doğrusal olmayan, absürt komedi tadında bir hicivle savaşın "manasızlığı" anlatılıyor bu kitapta. ■ HAZAL



MUTLAKA
İZLEYİN

YENİ DİZİ

EMRE KARAOĞLU

YARATICILAR: Berkun Oya, Seren Yüce • OYUNCULAR: Haluk Bilginer, Nur Sürer, Okan Yalabık, Ali Atay
İMDB PUANI: 9.5

MASUM

"Hiçbirimiz değiliz" demek fazla iddialı olur ama yine de...

Türk dizileri hakkında genel görüşüm: İyi işler de var ama çok uzun olanlar pek de iyi çıkmıyor. Aşağı yukarı zaman derti olan her izleyiciyle aynı düşünceye sahip olduğumu düşünüyorum. Çocukluğum dışında oturup bir sezon Türk dizisi izlemişliğim yoktur maalesef. Merak ettiklerim oldu ama merakım hayranlığa hiç dönmedi. Bunun dışında sağlam bir Türk festival filmi takipçisiyimdir. Bu sebeple Masum benim için seçiz bölümlük bir festival filmi niteliği taşıyor. Neyse konuya döneyim, Netflix Türkiye'ye açıldığında kafamdaki ilk soru "Acaba yerli projeler olacak mı?" oldu. Bu soruya üstü kapalı bir şekilde "İnşallah canım ya" kılıklı bir cevap aldık. Düşünce çok iyi yönetmenler ve yazarların olduğu bağımsız Türk sineması kalitesinde dizi görmek "bizim de hakımız ya" derken BluTV ve Masum ortaya çıktı. O kadar yönetmen ve yazarın dijital platform dizisi yapabileceğini düşünürken Seren Yüce ve Berkun Oya'nın bir araya geleceği hiç aklıma gelmemişti. Yüce'nin Çoğunluk adlı filmi en sevdiğim Türk filmlerinden biri olması sebebiyle bu proje beni epey heyecanlandırmıştı. Berkun Oya'nın Bayrak isimli tiyatro oyunundan uyarladığı senaryosu ve Seren Yüce'nin inanılmaz doğal anlatımı birleşince haliyle insanın kanı kaynıyor.

Masum, bir avuç "masum" insanın hikâyesi aslında.

Olayda kim masum kim değil diye düşünürken bazen kendinizden bile şüpheleniyorsunuz. Her karakterin kendi sorunları ve iyi yazılmış arka planları var. Bu sebeple her karaktere hızla ısınıyorsunuz. Daha çok durumlara yönelmeyi seçen polisiye dizimiz bizlere seçiz bölümlük bütün olayı anlatıyor ve her bölümün tadı damağımızda kalıyor. Amerikan dizilerinden hiçbir eksikliği olmayan Masum, benim için bir True Detective, bir Fargo kalitesinde.

Diziyi izlemeye başlarken merak ettiğim iki şey vardı. Bunlardan biri açılış sekansı, diğeri de figüran kalitesi (çok fanboyuk gibi gelebilir ama Yüce ve Oya'nın ortaklığına gerçekten kötü bir iş beklemediğim için detaylara yönelmiş durumdayım). Açılış sekansı gerçekten başarılı. David Lynch'in *Lost Highway*'i tadında. Selda Bağcan'lı, HBO jeneriklerini aratmayacak kalitede özenle yapılmış. Figüranlar da benim Türk dizi ve filmlerindeki en büyük sıkıntılardan biri ama Seren Yüce bunu da çözmüş gibi duruyor. Bütün bölümleri biten Masum'u BluTV üzerinden izlemeniz ve izledikten sonra bu tarz oluşumlara destek olursak nasıl projeler izleme imkânımız olacağını görebiliriz mümkün. Masum'un bence bu kulvardaki en büyük rolüye doğru insanlara doğru kaymaklar sunulduğunda çıkacak için kalitesinin hastası olduğumuz yabancı dizilerden aşağı kalmıyor oluşunu göstermek.

EDİTÖRÜN NOTU: Artık gururlu bir şekilde izlediğinizi söyleyebileceğiniz, oturup üzerine teori katabileceğiniz bir Türk dizisi var desem çok mu şey olur? ★★★★★

BLUTV'DE BASKA NELER VAR?



■ TÜRK YAPIMI DİZİLER
Kaygısızlar'dan Ruhsar'a birçok eski Türk dizisine ulaşabildiğimiz BluTV'ye ikinci özel yapımı olan Sahipli isimli yeni bir Türk korku dizisi geliyor. Musallat ve Siccin adlı korku filmlerinin yönetmeni Alper Mestçi'nin yeni dizisi olan Sahipli, aşkın tanınımı bizi korkutarak yapacak.



■ YABANCI DİZİLER
Shameless, the Big Bang Theory ve Gotham gibi devam eden dizileri bünyesinde barındıran BluTV'nin şimdiki en dikkat çeken ve kendine özel serileri HBO'dan Jude Law'lı the Young Pope, Sundance Tv'den ödüllü Alman dizisi Deutschland 83 ve Daisy Goodwin'den Victoria.



■ BAĞIMSIZ TÜRK SINEMASI

Birçok yerli ve Yabancı film var BluTV'de ama beni en çok heyecanlandıran filmler sinemada ve raflarda ulaşması zor olan bağımsız Türk filmleri. Sivas, Yozgat Blues, Mustang ve Abluka gibi birçok ödüllü festival filmine yüksek çözünürlükle ulaşma şansı bulduğumuz portala yeni gelecek bağımsızlar için de umutlarımız epey yüksek seyrediyor.

YARATICILAR: Noah Hawley OYUNCULAR: Dan Stevens, Aubrey Plaza, Jean Smart
IMDB PUANI: 8,9 YAYINLANDIĞI KANAL: FX



LEGION

A rtık ana akım süper kahraman filmleri ve dizileri peş peşe paldır küldür çıkar olduğundan, bu yapımın birbirinden ayırtıracak tema ve konseptlerin gerekliliği günbegün daha da belirginleşiyor. Tekdüze kötülere sahip, standart formül üzerinden ilerleyen filmler artıkça, yapımcıların piyasayı renklendirmek adına daha niş serilere ve daha niş karakterlere el atmak zorunda kalacağı bir gün geleceğini elbet biliyorduk. DC elindeki muhteşem Vertigo markalarının rezil etmemeyi başardığı ilk seri olan *Preacher*'i ortaya attığında o günün

şafağı sökmüştü. Şimdi *Legion* ile güneşin de yükselmeye başladığının haberini vermekten mutluluk duyuyoruz!

X-Men'in pek sevdiği keltoşu Charles Xavier'in, rahatsız oğlu olan Legion, belirsiz sayıda, her biri farklı birer güce sahip kişiliğe sahip, Omega seviyesinin ötesinde bir mutant. Karşılaştığı kişilerin karakterlerini emip onlar üzerinden farklı güçler manifest etmek gibi de bir olay var. Halihazırda çok çok ilginç olan bu konsept, *Fargo* gibi efsane bir dizinin altına imzasını atan yapımcı Noah Hawley için içine girince kaşlarının iyice kalkmasına sebep oldu. Dizinin ilk iki bölümünü izleyip yazdığım şu yazıda diyeceğim odur ki, o kaşlar bir süre inmeyecek.

Gördüğüm kısmından *Legion*'a bir not vermem pek mümkün değil. Çünkü dizil gayet "high concept" başlayıp devam etti izlediğim yere kadar ve şimdiye dek gördüğüm parçası en bol kurgulardan birine sahip. Zaten ana karakterin şifozof olması yüzünden gördüğümüz hiçbir şeyden emin olamıyoruz ama sanki şu an anlamış gelen gaziliyon detaydan her birinin bir yere oturacağı hissiyatından da mahrum kalmıyoruz. Şunu da dönebiliriz; oyunculuksuz, renk paletleri ve sahne geçişleriyle birleşince diziyi ciddi den eşsiz bir ton kazandırıyor. ■ EREN K.

EDITÖRÜN NOTU: An itibarıyla zorunluktan not veriyoruz ama içimden bir ses, bittğinde *Legion*'i epey konuşuyor olacağımızı söylüyor. ★★★★★

YARATICILAR: David E. Kelley OYUNCULAR: Reese Witherspoon, Nicole Kidman, Alexander Skarsgård, Laura Dern YAYINLANDIĞI KANAL: HBO IMDB PUANI: 8,5



BIG LITTLE LIES

İ zlemeye başlamak ne bekleyeceğinizi pek bilemediğiniz dizilerden *Big Little Lies*. Hatta kadrosu bu kadar iddialı olmasa radarımdan kolaylıkla uçup

gidebilecek de bir seri kendisi, lakin *Nicole Kidman* gibi bir oyuncunun kitabını okuduktan 48 saat sonra haklarını alıp yapımcılığına soyunduğu bir projeden söz ediyoruz burada. Eh beklentiler de buna göre şekilleniyor zaten. Efendim henüz ilk bölümü izleyip yazdığım bu incelemede çok net söylemlerim olmayacak fakat henüz kimin kimi öldürdüğünü bilmediğimiz bir cinayet ve bununla alakalı olan flashback sahnelerden oluşuyor dizimiz ve özellikle çocuklu kadınların sorunlarına ve sosyal ayrımcılığa eğiliyor. Erkekler şimdilik 2. planda gözüksede özellikle *Alexander Skarsgård* in oynadığı yüzeyde şefkatli görünen ama ev içi şiddete fazlasıyla meyilli baba karakterinin ileriki bölümlerde büyük bir rolü olacağı şüphesiz. Ama ben esas neyi sevdim biliyor musunuz? Karakterlerin yazımı ve kuralın çatışmaları yavaş ilerleyen seriyi gayet ilgi çekici hale getirmiş. Huzurlu ve sakin görünen bu sahil kasabasının başırsaklarına destekçisi de bir bir ortaya dökülecektir diye tahmin ediyorum.

7 bölümlük bu HBO mini-serisi göz alıcı kadrosu ve sağlam performanslarıyla konu çok sıfızlı olmasa bile kendini izletmeyi başayor, sadece pek genç bir kitle için olmadığını söylemeliyim. ■ EREN E.

EDITÖRÜN NOTU: Tek bölümden kesin bir yargıya varmak zor olsa da, sezonun en sağlam dramalarından biriyle karşı karşıya olma ihtimalimiz hiç az değil. ★★★★★

HABER

KEVIN SMITH'TEN SPAWN YAN DİZİSİ

Yıllar geçse de gündemden düşmeyen bir karakter *Spawn* ve her ne kadar *Todd McFarlane* yeni bir live-action filmi çıkarmak için pek gayret sarf etmiyor olsa da o evrenden 2 karakter için TV yolu göründü gibi. *Spawn*'ın güvendiği nadir insanlardan olan Sam ve Twitch dedektif ikilisinden bahsediyorum tabii ki. Guzide insan *Kevin Smith*'in önderliğinde ve BBC America için yapımı süren seri, ikilinin paranormal ve gizemli olayları araştırması üzerine kurulacak ve karanlık olduğu kadar eğlence faktörünü de es geçmeyecek. Ve eğer dizi tularsa *McFarlane*'in yeni bir *Spawn* çıkarması için yapımcıların kapısını çalması da daha kolay olacak. Bekliyoruz merakla.



ABRAMS VE KING'DEN CASTLE ROCK GELİYOR

Bak bu ilginç işte! *Hulu*'nun J.J. Abrams yapımcılığında duyurulan yeni dizisi *Castle Rock*, *Stephen King*'in romanlarındaki karakterlerin bir arada olduğu hayali bir kasabada geçecek. İçinde O, Kujo hatta *Esaretin Bedeli*'nden izler göreceğiz. Her sezonunda farklı karakter ve öykülerini izini sürecektir olan yapımın ilk on bölümü için çalışmalar başlanmış. Hayecanlandık.





VERSAILLES LINEAGE

Bir makine düşünün ki her parçası birbirinden mükthiş ve birlikte de gayet güzel bir uyumları var. Versailles de işte böyle mükemmel elemanlardan kurulu bir Japon Power Metal grubu. 5 yıllık bir ara vermişlerdi sanatlarına ama şimdi Lineage ile tekrar karşımızdalar. Fakat mükemmel makineli ürünleri de birbirine benzer olduğu için özellikle 3. albümden sonraki parçaları da gitgide birbirine benzer olmaya başlamıştı, beki de bu yüzden bir araya ihtiyacı duydular, bileyimiyorum. O boşlukta vokal Kamijo ve gitarist Hizaki'nin ayrı ayrı yapıtları projelerinden hissedilen genel yumuşama ve pop-metal diyebileceğim türde kayış bu uzunçalar da kendini göstermiş maalesef. Lineage ve Marionette dışında eskinin sert ve daha incelikli şarkılarını anımsatan bir parça yok burada ve bu da beni üzdü açıkçası. Umutlar yeni albüme kaldı bakalım ama bu makine tarzı üretimle biraz zor be güzel okulların, azıcık daha duygu lütfen. ■ EREN E.

EDITORÜN NOTU:
Nerede Lyrical Sympathy'nin hissi, nerede bu albümün mekanik tınıları. Grup 10 yıl evvel daha sağlamdı. ★★☆☆☆



Gevende, Live at St. Antuan ve Monochroma OST albümlerini saymazsak, altı senelik bir aradan sonra Kirinardi'yle kulaklarımızın pasını silmek için döndü. Albümün ana fikri çokça bahsedildiği gibi Dostoyevski'nin "Bir şehrin mutluluğu, bir çocuğun her gün işkence görmesine bağlı olsaydı, ahhalin tepkisi ne olurdu?" sorusundan besleniyor. Grubun kimi zaman kasvetli, kimi zaman epey enerjik ve neşe saçan inşil çıkışlı tarzı bu albüme de yayılmış. Omela'sla hızlı ama bir tutam elemli başlayıp, sonrasında gerek tempo gerekse de dürttüğü duygular

bakımından daha bir değişken ilerliyor. Özellikle çalışmaya ismini veren Kirinardi ve büyüleyici vokallerin bu albümdeki tek istisnası olan Ağlaya Ağlaya çok hoşuma gitti. Domino ve Vertigo'yla da baştaki uçanlığa tekrar değen kararlı bir final yapılmış.

Gevende kendini özetmiş. Gene de grubun, hüznü ve karanlığı tınılarına daha keskin şekilde taşıdığı işlerini daha çok beğeniyorum ben. O bakımdan bir önceki albüm kesinlikle değil, ama yine çok iyi. ■ İHSAN A.

EDITORÜN NOTU: Gevende'yle başka dünyalara müzikal yolculuğumuz kesintisiz sürüyor.

★★★★☆



Türk indie-pop alevlerinde adı epeydir anılan ve namı yurtdışına uzanan güzide grubumuz The Away Days'in son albümü Dreamed at Dawn'ı dinlemek bende beklenmedik bir huzur ve "melodik gevşeyiş" dediğim ruh halini yaratmayı başardı. Bu kadar da yeterliydi zaten. Downtown'la başlayıp elinizden kaçıp gideceğiniz gibi gelen müzik, aksine sizi astral bağlar ve uçuşan gitarlarıyla sarıp sarmalayıp uzun

sonsuz boşluğundan İstanbul'un karman çorman sokaklarına kadar gezdirip evinize geri getiriyor. World Horizon bu günlerde doğru yerdeseniz sık duyacağınız parçalar arasında olsa da şahsen Less is More, White Whale, Dream of How gibi parçaların da aklınızda yer edeceğini düşünüyorum. Gece şafaka yol verirken o ara zamanın büyüleyici atmosferine yolculuk etmeyi özlediyseniz böyle buyurun. ■ EREN E.

EDITORÜN NOTU: Kendinizi boşluğa bırakıp düşmek hiç bu kadar huzurlu olmamıştı.

★★★★☆



İNGİLTERE İÇİN TOLKIEN,
AMERİKA İÇİN
GEORGE R. R. MARTIN NEYSE
DOĞU AVRUPA İÇİN

ANDRZEJ SAPKOWSKI
ODUR.



“MIEVILLE VE NEIL GAIMAN
GİBİ SAPKOWSKI DE
ESKİYİ ALIP YENİLİYOR...
FANTASTİK TÜRDE TAZE
BİR AÇILIM.”

—Foundation

“BU KİTABI GERÇEKTEN,
GERÇEKTEN ÇOK
BEĞENDİM...
SAPKOWSKI’NİN
DÜNYASINDAKİ
HİÇBİR KARAKTER
SİYAH-BEYAZ DEĞİL.
GERALT VE CANAVARLAR
DÂHİL HERKES GRİNİN
BİR TONU.”

—The Deckled Edge

“DÜNYADAN BIKMIŞLIĞI
VE SAYISIZ SAVAŞTA
GELİŞTİRİLMİŞ GÜÇLERİ;
GERALT’I BÖYLESİNE
İLGİNÇ BİR KARAKTER
YAPIYOR.”

—Edge



twitter.com/pegasusyayinevi



facebook.com/pegasusyayinlar



instagram.com/pegasusyayinlari

PEGASUS
www.pegasusyayinlari.com



ÖMER AKDAĞ

SCUM'S WISH

Romantizmin karanlık tarafı

Açık konuşayım: Yıllardır bir animeyi bu kadar çok sevmemiştim, her saniyesinde bu kadar büyük keyif almamıştım...

O kadar içten, o kadar derin, o kadar romantik ve aynı zamanda o kadar "yanlış" ve "kötü" bir anime ki Scum's Wish...

Şöyle bir aşk dörtgeni üzerine kurulu ve en başta seri: Başkarakterimiz Hanabi öğretmenine aşık, bu öğretmen başka bir öğretmene aşık, o başka öğretmene de Mugl isminde bir öğrenci aşık. Bu ikilinin öğretmenlerine olan platonik aşkian birbirlerine yakınlaşmalarına, sevgili olmalarına neden oluyor. Aralarında duygusal bir çekim olduğundan değil, birbirlerini anlayabilecek tek kişi olmalarından dolayı... 2 karakterin daha olaya dâhil olmasıyla karmakarışık bir aşk altıgeniyle baş başa kalıyoruz.

Ama aşk dedim, değil mi... Aşk zaten doğuştan sıkıntılı bir kavram malumunuz. Nereden geldiği belli olmaz, geldiğinde gitmek bilmez... Şarkılardaki gibi naif bir şey de değildir genelde. Nefrete, öfkeye, bencillığe, bumu büyüklüğe çok kolayca kayabilir. İnsanı daha iyi bir haline getirebileceği gibi daha kötü bir haline de getirebilir.

Scum's Wish'in kendini arayan karakterlerinin monologlarında bu duygunun iç açıcı yönlerini, ama daha çok muhtemelen daha önce düşünmediğiniz karanlık taraflarını izleyeceksiniz. "Naif" bir seri demek istiyorum Scum's Wish'e ama bu kelimeyi nasıl algıladığınız önemli. Karakterler naif, duyguları saf ancak öte yandan bu saf olan karakterler duyguyu, hatta "taraf değiştiriyor". Saf kalan karakterler kirlenmelerini kirliliğini yüzünüze

vurmak için varlarmış gibi hissedeceksiniz. Karakter gelişimi konusunda inanılmaz başarılı bir seri Scum's Wish ama gelişim dediğimiz şeyi her zaman olumlu yönde algılamak lazım.

Serinin erotizmine de paragraf açmam şart. Çıplaklık veya "elemanın ayağı kayıp düştü, eli kızın bilmemneresine geldi" gibi absürtlükler yok. İzediğim en gerçekçi, en altı dolu ve en "naif" erotizm kesinlikle bu seride ve bu kadar başarılı kullanılmış erotizmin bir yapımı bu kadar çok şey, bu kadar çok duygu katabiliyor oluşuna hayranlıkla şaşıp kalıyorum. Yine de bu tip şeyler sizi rahatsız ediyorsa Scum's Wish'ten uzak durmanızda fayda var. Ki ayrıca muhtemelen açılış-kapanış jenerikleri var serinin ama kapanış jeneriğindeki süblimal görseller de aynı şekilde rahatsızlık verebilecek seviyelerde, demedi demeyin.

Belki izlemiş olanlarınız vardır, muhtemelen yapım Karekano'yu anımsatan, normal görüntünün üzerinde çerçeveli manga karakterinin kullanıldığı, çok farklı ve inanılmaz başarılı bir görsel anlatım tarzı var ayrıca serinin. Serinin o duygusal ve düşünceli derinliği, o basit görünen duyguları etrafına ele alıp bu duyguların görünmeyen noktalarına dokunan yapısı için daha uyumlu bir tarz olamazdı sanırım.

Ne kadar övsem de az geleceğini hissettığım serilerden Scum's Wish (Kuzu no Honkai). Herkese göre olmadığını da kabul etmek gerek yalnız. Biraz da şüphelerim var sizi daha iyi mi daha kötü mü bir insan yapacağı konusunda. Ama en azından aşık olacağınız zaman nelerle karşılaşabileceğinizin farkında olmanız sağlayacaktır.

BİRİNİN GERÇEK YETENEĞİNİ EN KOLAY EKSTREM ŞARTLARDA OL- ÇEBİLİRSİN.



YENİ ANİMELER

■ Sürüsüne bereket yeni anime duyuruldu ki çoğu da gayet güzel duruyor. Hazırsanız sıralıyoruz: Love and Lies, Sanrio Dandhi, yeni Future Card Buddyfight, Hina Logi, Cleanliness Boy Aoyama-kun, yeni Sailor Moon Crystal, yeni Touken Ranbu: Hanamaru, Ahogaru: Clueless Girl, Idle Children, yeni Duel Masters, New Game (2. sezon), The Idolmaster SideM, yeni Queen's Blade, Kakeguri, Nobunagano Shino (2. sezon), Puzzle & Dragons X (2. sezon), Love Live Sunshine (2. sezon).

■ 2018'de başlayacak yeni bir Macross TV serisi duyu-

rudtu! On yılda bir Macross serisi görmeye alıştığım için çok şaşırımdı ve 1 yıl önce olsa havalara uçardım. Ama Delta'yı izledikten sonra o çok sevdiğim Macross markası içimi gıcıklatmaya başladı biraz doğrusu. 1-2 bir şeyi yayınlanışın da belki ondan sonra heyecan yaparım.

■ Geçen ay "kitle fonlaması 500.000 doları geçti" diye haber yaptığım Nekopara OVA'sı kampanyası 1 milyon dolar civarlarındayken sonlandı ki bir animasyon kitle fonlama rekoru bu. Mini bir görsel romanı da çıkacak bu sayede ayrıca.

ANİME'NİN 100. YILI!

Bilinen en eski Japon yapımı kısa animasyonları genelde animenin ilk örnekleri olarak görülür ve meselenin 100. yılındayız. Kutlu olsun!

Ve bu eski animelere ilgi duyabilecek arkadaşlar için süper bir haberim var: Tokyo Ulusal Modern Sanatlar Müzesi bir web sitesi açtı ve bu siteden onlarca klasik Japon kısa animasyonunu, hem de İngilizce altyazılı bir şekilde izleyebilirsiniz: tinyurl.com/ogz-113-anime-100

Siteye girince önce izlemek istediğiniz kısa filmi seçiyorsunuz, sonra sağ taraftaki kırmızı tusa basıyorsunuz. Açılan sayfada "With English Subtitles" yazısına tıkladığınızda da işlem tamamdır. İyi seyirler!

KISA KISA

■ Ve hiç şaşırmayacağınız o sevindirici haber nihayet geldi! Hayao Miyazaki üstat beş yüzüncü kez emeklilikten döndü ve yeni bir film için çalışmalara başladı! Haberlerini hararetle takip edeceğizdir!

■ 2020 Tokyo Olimpiyatları'nın resmi ürünlerinde görselleri kullanılacak anime karakterleri belli oldu. Saymayayım şimdi tek tek de, yandaki görselde görebilirsiniz.

■ Genelleme yapamam tabii ama biz anime, oyun vs. seven insanlar biraz anti sosyal olma eğilimindeyizdir ya, Japonya da bu durum çok daha fazla insanı kapsıyor, dolayısıyla insanlar evlenecek partner bulmakta çok zorlanıyor. Akihabara'da açılan Toracore isimli hizmet milyon-

ların imdadına yetişti. Kayıt oluyorsunuz, yeterince geek olduğunuzu ispatlıyorsunuz ve sizi birileriyle eşleştiriyorlar. Biraz pahalı bir hizmet ama kısa zamanda popüler oldu ve başarı oranı hayli yüksek. Türkiye şubesi açılabilir mi ki dersiniz? Açınlar çünkü lütfen... :)

■ Shaman King'in mangakası Hiroyuki Takai, yeni bir Shaman King animesi için ciddi görüşmeler gerçekleştirdi ama önceki serideki seslendirme sanatçıları ve müzikler kullanılmayacağı için projeyi geri çevirdiğini söyledi. Başka bir şans doğmasını umduğunu söylüyor.

■ Şu sol tarafta gördüğünüz Scum's Wish, herkesin izleyebileceği bir serideki uygunsuz öpüşme sahnesi... gibi şikâyetler almış ve başı Japonya'nın RTÜK'ü BPO'yla derde girebilir.

■ Lupin the Third 50. yılını kutluyor. Bu vesileyle markanın tarihine derinlemesine değinen kitabımsı bir dergi çıktı Japonya'da.

■ Toriko bitti malumunuz. Mangakası Mitsutoshi Shimabukuro, Nisan'da bir komedi mangasına başlıyor.

■ Fukushima'ya tatlı mini anime

Planetarian'dan esinlenmiş gerçek bir planetarium kuruluyor.

■ Fairy Tail'in mangasının en son hikâyesinde olduğu açıklandı. Artık bir ara yeni anime lütfen!

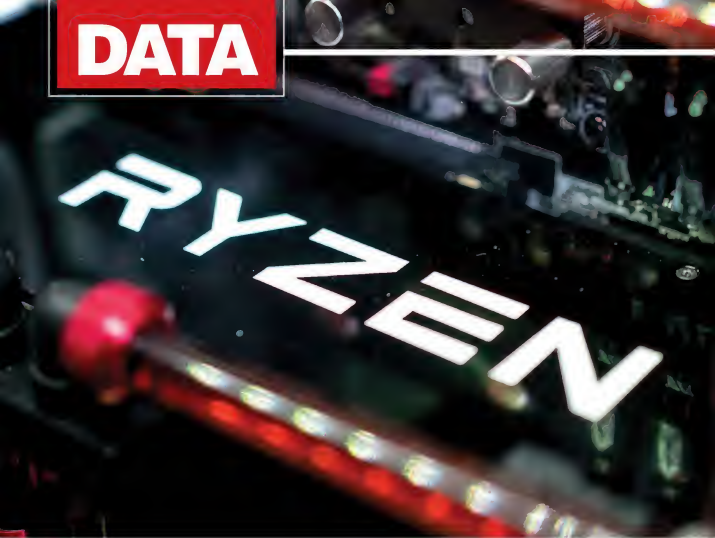
■ 350 shojo manganın analizini yapan bir uzman bir nevi "kadınlar ne ister" istatistik tablosu çıkardı. İlginçseniz: tinyurl.com/ogz-113-shojo

■ Japonya'da Transformers'a dönüşebilen cep telefonu tasarımını için 9 bin dolarlık bir kitle fonlaması kampanyası açıldı, iki günde 90 bin dolar toplandı!

■ Final Fantasy'nin 30. yılı şerefine bir uyarılamı olmayan, orijinal bir çalışma olan ilk FF mangası yayınlanacak. Adı Final Fantasy: Lost Stranger.

■ 3.600 kişiye en fazla ara veren mangaka soruldu, Hunter x Hunter'in Yoshihiro Togashi'si dev bir farkla birinci geldi.





İHSAN C. ASMAN

AMD VİTES ARTIRIYOR DİYE BİLİR MİYİZ?

Fiyat düşürüp kalite yükselten rekabet yeniden canlansın!

Şubat ayı önümüzdeki günlere damgasını vuracak yeni nesil işlemcilerle ilgili ardı ardına haberler aldığımız bir ay oldu. Önce Intel B. nesil işlemcilerine dair detayları yayınladı, aynı zamanda AMD'nin yeni Ryzen işlemcilerinin ilk incelemelerinin 28 Şubat'ta -yani siz bu satırları okurken çoktan ilk bilgilere ulaşmış olacaksınız- tüm dünyada yayınlanacağı haberi de düştü. Açıkçası Intel cephesinde öyle bizi delicesine heyecanlandıran bir şey yok. Intel üst üste dördüncü defa 14 nanometre işlemci üretecek. 2017 yılının ikinci yarısı ortaya çıkacağı tahmin edilen bu yeni nesil işlemcilerin, 7. nesil Kaby Lake'in zamanında Skylake işlemcilere kıyasla %15'lik performans artırımının üstüne bir %15 daha eklemesi bekleniyor. Yani gene bir optimizasyon söz konusu.

Ama asıl heyecan verici detayları Ryzen kanadında. Bir kere bu teknolojinin arkasında AMD'nin

efsanevi Athlon 64bit işlemciler döneminden hatırladığımız, şu anda da kariyerini Tesla'da sürdüren Jim Keller var. Şu an Ryzen'in yarattığı hype ne kadar dolu neticelerin bilemiyoruz tabii; ama gelişmelerin AMD'yi, şirketin Intel'i fiyat/performance bakımından ezip geçtiği dönemlere döndürebileceği fikrini durmaksızın aşıladığı da bir gerçek. Yukarıda dedim, siz ilk incelemeleri çoktan okumuş olacaksınız ama benim bu yazıyı karaladığım tarihlerde ortalıkta dolanan birtakım benchmark sonuçlarına göre Ryzen epey iyi performans gösteriyor. Şöyle ki; tahmini satış fiyatı 400 doların altında kalacak Ryzen 7 1700X, Intel'in 1000 dolarlık i7-6900K'sı ile eşit performans sunuyormuş. Bu arada yeni seri, beş 8 çekirdekli, dört 6 çekirdekli ve sekiz 4 çekirdekli modellerden oluşuyor. Ve evet sevgili okur hiç merak etme, Mart'ta Ryzen işlemciler çıktıktan sonra donanım sayfamızda da ilgili güncel listeleri bulabileceksin.)

Herhangi bir pazarda tekelleşmenin ne kadar kötü olduğu, düşük kaliteli ürün/hizmet anlamına geldiğini herhalde biz Türkiye'de yaşayanlardan daha iyi bilen dünyada pek fazla topluluk yoktur. O yüzden AMD'nin vites arttırması, uzun zaman sonra üzerindeki ölü toprağından kurtulma çabaları takdire şayan ve biz tüketiciler için de daha kaliteli ürünler demek bir yandan. Umalım ki Ryzen'in yarattığı heyecanlı havayı ileride DATA sayfalarında "boş bir hype'ti" şeklinde yeniden yazmak durumunda kalmayız.

Bu arada ayın son günlerinde Intel'in çamura yattığına da tanıklık ettik sevgili okur. İşlemci fiyatlarında inanılmaz indirimlere gitmesini tamam ama Ryzen inceleyecek şirketlere "siz yayınlanmadan önce hele bir bizi arayın" demesi ve deli promosyonlar teklif etmesi hiç yakışmadı doğrusu. Önümüzdeki aylarda daha ayrıntılı bahsedeceğiz konudan.

BITCOIN'İN ÖNLENEMEZ YÜKSELİŞİ

Kesinlikle yatırım tavsiyesi değildir!

Bitcoin, Satoshi Nakamoto adlı kişi ya da kişilerce 2008'de ilk ortaya sürüldüğü günden bu yana çok konuşuldu. Her şey bir yana, özellikle 2013 ve sonrası bitcoin için zorlu geçmişti: 2013'te bitcoin %40'lara varan dalgalı bir kura sahipti. Hemen bir yıl sonra da tüm bitcoin işlemlerinin %70'i gibi bir oranına ev sahipliği yapan, bu borsanın en büyük ismi Mt. Gox'unenlik açıklarından mütevellit iflas etmişti. Tüm bunlar en yaygın dijital para biriminin geleceğiyle ilgili pek çok soru işareti yaratmıştı haliyle. Ancak özellikle 2016 yılında, bitcoin kurunun düzenli değer kazanmasının yanında dalgalanmasının da %10 gibi daha makul düzeylerde kalması ve son olarak da İsviçre'de devletin bitcoin satacağını resmen açıklaması, bu soru işaretlerinin bir nebze yok olmasını sağladı. Ve derken Mt. Gox'un memleketinden bitcoin'in geleceğiyle ilgili çok önemli bir haber geldi: İsviçre'nin

ardından Japonya da bitcoin'i yasal bir ödeme yöntemi olarak tanımaya hazırlanıyor. Dünyanın üçüncü en büyük ekonomisinden söz ediyoruz hanımlar-beyler!

Tabii Mt. Gox hadisesi yüzünden vaktinde pek çok kişi mağdur oldu. Aslında Japon meclisinin tekil ettiği yasa tasarısı da bu tarz durumların tekrarlanmasını engellemeye yönelik. Çünkü o dönemki muğlaklığın aksine, yeni yasayla birlikte Japonya'da faaliyet gösteren tüm sanal para birimi borsalarının Finansal Hizmetler Ajansı'na kayıt olması ve kullanıcı kimlik doğrulamasının yapılması şartları getiriliyor. Benim fikrimce de Japonya doğru olanı yaptı. 2014'teki tatsız anılara rağmen, bitcoin'in bu gelecek potansiyelini ilk değerlendiren ülkelerden biri olmak önemli. Sorusu bir gerçek ki dünyanın üçüncü büyük ekonomisinin desteğiyle artık bitcoin daha da güçlü. Gene de ytdl ■ İHSAN A.



ELON MUSK SÖZ VERDİĞİ ZAMANDA HYPERLOOP ÇALIŞMALARINA BAŞLIYOR (GİBİ)

Ne dersiniz, belki bir gün uçarız

Elon Musk kafasına hangi projeyi taksitler gerçekleştiriyor. Ona bu yüzden bilim camiasında "uzerine bahis oynanmayacak adam" lakabı takılmış çünkü önüne koyduğu bir hedef olduğunda bunu en kısa zamanda hayata geçirme gibi bir huyu var. Tesla ve SpaceX'in CEO'su trafik sorununu ortadan kaldırmak için yer altı tünelleriyle hızlı seyahat etmeyi gerçekleştirecek Hyperloop teknolojisinin ilk adimlarını atmışa benziyor. Peki Hyperloop nedir? Kısaca size 570 kilometrelik yolu 35 dakika gibi gımsizce olarak verecek, 962 km hızla hareket eden ileri teknoloji elektromanyetik (raya ihtiyaç duymayan) bir tünel sistemidir diyebiliriz. Az enerji tüketimi, minimum kaza riski, jetten iki kat hızlı ve 24 saat hizmet verebilecek bir sistem. Uzmanlar tarafından uygulanabilirliği ekonomik açıdan soru işareti olarak görünse de Musk geçen sene uygulama-

ya altı ilk adimların 2017'de atılacağını belirtmişti ve öyle görünüyor ki Hyperloop için kazı işlemlerine başlandı.

Musk'ın "Boring Machine" isimli kazı aleti piyasada bulunan benzerlerinden kat kat hızlı çalışıyor ve yeni ulaşım şekli Hyperloop'un test edileceği tüneli çoktan oymaya başlamış durumda. Musk kazılan tünelin Hyperloop için açıldığını daha açıkça kabul etmemiş olsa da, konuyu kendisine soran bir Twitter kullanıcısına "belki" diyerek heyecan yarattı. Ayrıca kazı aletinin Mars'ın kolonize edilmesinde de kullanılabileceği, yeraltı ulaşım sistemi kurarak kolonistlerin zararlı radyasyon ışıma alanından ve gezegenin aşırı kötü hava koşullarından korunmasını sağlayabileceği öngörülen planlardan. Musk daha resmen ilan etmiş olmasa da bu kazı büyük ihtimalle Hyperloop'a döşenen ilk taşlar gibi görünüyor.

■ NURETTİN





TEKNOLOJİNİN DEVLERİ TRUMP'A KARŞI KAZAN KALDIRDI

Vize yasağı krizine "bizim dünyanın" tepkileri

Hatırlarsınız Ocak ayının sonunda, Donald Trump başkanlık kol-tuğunu devraldıktan kısa bir süre sonra, yaşığın tozuyla yedi Müslüman çoğunluklu ülkenin vatandaşlarına vize yasağı getirmişti. İçinde Apple, Microsoft, Netflix, Google, Facebook ve Twitter gibi önemli şirketlerin de bulunduğu 100'e yakın teknoloji şirketi San Francisco'da bir temyiz mahkemesine kararnı aleyhinde başvuruda bulunarak kararnı işlerini nasıl aksattığını anlatmış. Ayrıca bu şirketlerin çoğu kendi kurumsal ağırları içinde de çalışanlarına yasağa karşı tutumlarını detaylıca açıklamıştı.

Yine Şubat ayında bir grup gazeteci Gabe Newell ve Erik Johnson ile konuşma fırsatı yakaladı. Yaşığın Valve'a ne gibi etkilerinin olduğunu tartıştığı konuşmada

Newell yasaktan kendi çalışanlarının da etkilendiğini ve bir bölümünün ülkelerine gidemediğinden söz etti. E-spor konusunda da yaşığın yarattığı sıkıntılar dile getirildi. Mesela şu an Seattle'da yapılması gündemde olan DOTA 2 turnuvasının başka bir ülkeye taşınma ihtimalinden söz ediliyor.

Gördüğünüz gibi teknoloji dünyasının büyük bir bölümü bu çağ dışı yasağı şimdiden tepkisini koymuş durumda. Hem de "kara kaşın, kara gözün" edebiyatından değil, bekleneceği üzere gayet pratik, kendi işlerini ve üretimlerini doğrudan etkileyen sebeplerle. Eh, köhnemiş meccarlarda ve zihinlerde bu tarz tuhaf fikirlerin bir karşılığı olabilir; ama en çok hayalbazların doğru yolları bulduğu teknoloji dünyasında pek olamaz gibi, ne dersiniz? ■ İHSAN A.

NASA DOSYALARINI KURTARMA SEFERBERLİĞİ

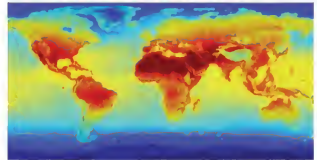
Anlaşılan iş başa düştü

Amerika'daki başkanlık seçimi-ni Trump'ın kazanması bütün dünyayı çok etse de, öyle ya da böyle karakteri için çok dengeli olduğunu söyleyemeyeceğim garip saçlı adam dünyanın en önemli ülkelerinden birini dört yıl yönetecek. Trump garip bir adam, örneğin küresel ısınmaya inanmıyor ve bunun ABD'nin üretim kapasitesini düşürmek için sallanan yalanlardan biri olduğunu her fırsatta dile getiriyor. NASA'nın neredeyse olmayan bütçesinin kısımla ihtimalini bir kenara koyun, son zamanlarda hükümete ait internet sitelerinde bilimsel araştırma makaleleri de teker teker kaybolmaya başladı. Hal böyle olunca hacker'lar duruma el atmak için harekete geçti.

İçinde NASA'nın da olduğu değerli bilgiler içeren siteler kaybolmadan kopyalayabilmek için 20'den

fazla şehirden toplanan 200 hacker, kodlamacı ve öğrenci grubu topluluğu aralarında iş bölümü yaparak kolları sıvadılar. Taggers adlı grup hükümet internet sayfalarının kopyalarını alırken, Baggars adlı diğer grup kopyalaması daha güç olan federal sitelere odaklandı. Hacker'lar NASA'nın dünyayla ilgili araştırmalarını kopyalamakla kalmadılar, aynı zamanda kurdıkları sistemle NASA'nın veri tabanından bir şey silinecek ya da değiştirilecek olursa haberleri olacak şekilde ayarlamalar yaptılar.

Toplamda 8,404 internet sitesinin kopyası çıkartıldı ve arşivlenerek koruma altına alındı. Günümüzde artık sadece tarihi mekânlara konuma altına almakla kalmıyoruz, bilimsel araştırmaları da güvence altına almak zorunda kaldığımız bir çağda yaşıyoruz olduk... ■ NURETTİN



NOKIA 3310 GERİ DÖNÜYOR

Tüm zamanların en sağlam ve belki de en sevilen cep telefonu Nokia 3310, yeniden piyasaya çıkıyor. MWC'de (Mobile World Congress - Dünya Mobil Kongresi) duyurulacak olan Nokia 3310'un güncellenmiş sürümü, 59 Euro fiyat etiketiyle satışa sunulacak. İyi haber, Snake 2'yi oynamak mümkün. Satışlar Nokia'nın isim haklarını alan Finlandiyalı firma HMD Global tarafından gerçekleştirilecek. Nokia 3310'u özleyenler için müjdeli haber doğrusu. ■ NOYAN

İHSAN C. ASMAN

TRAPPIST-1 KESFİ NE ANLAMA GELİYOR?

Toparlanın, Mars'a değil de daha şenlikli bir yere gidiyoruz

Subat ayının sonunda NASA'nın yaptığı o çok önemli açıklama DATA'nın baskısının son anda durmasına yof açtı desek yeridir. Zira sözü edilen keşif, belki yakın bir gelecekte tarih kitaplarına Macellan'ın gemiyle tüm dünyayı dolaşması yahut Darwin'in Galapagos adalarına atığı ilk adımlar gibi keşif kalemle kalın kalın çizilerek yazılacak. Yol açacağı şeyler düşünülüyorsa felsefi bir incelikte de yaklaşmanın epey gerekli olduğu, muhtemelen insanlığın kaderini etkileyecek muazzam bir haber bu.

Çokça haberler okuruz "uzaklarda dünya gibi yaşanabilir bir gezegen bulundu" şeklinde. Bu sefer Aquaris yıldız takımında, TRAPPIST-1 ismi verilen yıldızın etrafında bir değil tam yedi tane böyle gezegen bulunmuş; üstelik hem dünya boyutlarındalar, hem kayalık yüzeye sahip ve en önemlisi de bunlardan en az üçü kesin olarak yaşanabilir bölgede yer alıyor (habitable zone). Yaşanabilir bölge konusunda yüzeyse bir tanımla yetinilerek gezegenin yüzeyinin yeterli atmosfer baskısıyla birlikte sıvı haldeli suyu destekleyebilmesi, yani bizim yaşayabilmemiz demek. Daha ne olsun dediğini duyar gibiyim ama dahası da var: TRAPPIST-1 ıtra serin bir cüce yıldız ve bu tarz yıldızlar bizim güneşimiz tüğündeki yıldızlara kıyasla çok daha uzun ömürlü. Güneşimiz öldüğünde cüce yıldız daha, hâlâ "çocukluk döneminde" olacak. Bu yedi gezegenin tamamı etraflarında döndükleri cüce yıldız epey yakın ki bu normalde sorun yaratabilecek bir durum, ama sorun yaratmıyor zira cüce yıldızımız güneşten 2000 kat daha soğuk. Zaten bu sayede bu kadar çok gezegen yaşanabilir bölgede kalmayı başarıyor. Son olarak, cüce yıldızın güneşten epey küçük, Jüpiter'den birazcak daha büyük olduğu hesaplanıyor.

Gezegenlerle ilgili birkaç olumsuz özellik de var: Örneğin yıldız merkezli yörüngedeki dö-

nüşlerini çok hızlı sürüde tamamlarken, kendi etraflarında yavaş döndüklerinden gezegenlerin bir tarafı hep cüce yıldız bakarken diğer tarafı karanlıkta kalacak; tıpkı bizim Ay'ın bize hiç dönmeyen yüzü gibi. Bu durum gezegenin iki farklı yüzünün birbirine oldukça uç sıcaklık değerlerine sahip olması demek. Eh yaşam olması için atmosfer olması da lazım olduğundan, atmosferin biriken ısıyı diğer tarafa da taşıyacağı ve dünyadaki 5. kategori fırtınalara benzerlerinin ortaya çıkabileceği düşünülüyor. Yine de gündüz-gece döngüsü ve mevsimler olmayacak. Bir de cüce yıldızdan gelen ısılar kızılötesi olduğundan ve bizim bu ısıları gözümüzde algılayamayacağımızdan ötürü, ortamın yıldız bakan tarafı bile bayağı karanlık olacak. Hatta sıyah yapraklı çiçeklerle bile karıştıracakız muhtemelen. Şu anki yerli keşiflere ilgili bilgiler, olumlu-olumsuz yanlarıyla birlikte aşağı yukarı

böyle. Elbette şu aşamada veriler oldukça ham, zaten 70 günü aşan bir çalışma sonunda, çalışmanın kapsamlı ilk çıktılar Mart sonu gibi açıklanacak. Ama özellikle seneye NASA'nın James Webb teleskobunu fonksiyonel hale gelmesiyle birlikte TRAPPIST-1 ile ilgili çok daha yeni şeyler öğrenebileceğiz.

Bu keşif, yıldız ve gezegenlerin barındırdığı potansiyeller bir yana ıfkımıza da açtı. Artık sadece kendi sistemimiz benzeri G tipi ana-sistemlerde değil, cüce yıldız sistemlerinde de hayat izleri arayacağız. Sözün özü, evrende tek başımıza olduğumuz fikri gün geçtikçe yeni keşiflerle birlikte inandırıcılığını yitiriyor. Dünya'nın evrenin merkez olduğu düşünce, sinin yeryüzüne hakim olduğu günlerden bu günlere gelmiş olduğumuzu görmekte güzel bir duygu.



Oralara gidip de yerleşmeyi düşünmeden önce bu gezegenlerin canlı formlarını barındırma ihtimalini bir sindirmeli.



ENVANTER SİSTEMLERİ

Giderken Yanına Alacakların

Sevgili okur. Geçtiğimiz neredeyse bir yıla yakın zamandır birlikte dışardan bakan deneyimsiz birine biraz ürktücü görünüşü normal olabilecek oyun yapımcılığına adım atmış olduk. Game Maker, programlama öğrenmeye harika bir giriş veya Hotline Miami gibi örneklerde, belki de öğrenmeniz gereken son program olabiliyor.

Başlarken gönlümde çok daha geniş, türlü özellikleri olan, zengin içerikli bir oyun projesine getirmek gibi bir plan vardı bunu. Aslında geri dönüp bakınca, tüm sayılarda size temel bir platform oyununun nasıl işleyeceği hakkında hiç de fena olmayan tanıtım bölümleri bırakmayı başarmışım gibi görünüyor. Sizlerden gelen takibin de pozitif olduğunu görüyorum, giderken arkadaş güzel bir şey kaldı diye düşünüyor. Konuya meraklıysanız internete araştırma yaparak bolca kaynağa ulaşabilirsiniz. Gelsenize çok yardımcı olacak bir başka yöntem de, bakışlarının yaptığı başanlı projeleri indirip, kodlarını ve çalışma şekillerini incelemek olacaktır.

Şimdi bu ayki alanımıza yaklaşalım. Bir karakter yaratmayı, onu bir haritaya yerleştirmeyi, kontrol etmeyi, hareket ederken animasyonlar sergilemesini, saldırmasını, düşmanlarını, bunların sağlık durumlarını, alabilecekları geliştimeleri, ölmelerini ve oyunu durdurmayı içgedik buğüne kadar. Şu anda bu ana kollarıdan yola çıkarak bir oyun yapmaya başlayabilirsiniz. Fakat basit olmakla birlikte, oyuna inanılmaz derinlik katabilen ve henüz değinmediğimiz bir alan daha var: Envanter sistemi.

KAPILAR VE ANAHTARLAR

Fazla uzatmak istemiyorum, ama özetle envanter sistemiyle oyununda karakterlerin daha fazla gezinmesi, daha fazla keşfetmesi ve etrafıyla daha detaylı şekilde etkileşime girebilmesi mümkün olacak. Kilidli bir kapının gerektirdiği anahtarı bulmak kadar basit bir konsept bile, oyuncuya gideceği yere gitmesi için oyundaki "etile" tutabileceği somut bir amaç veriyor ve bu amacı oyun dünyasında bir obje olarak temsil ediyoruz.

Şimdi bir envanter ekranı yaratmanın değişik boyutlarına göz atarak ilerleyeceğiz.

İlk olarak iki sprite yaratım - spr_ kutu içi boğ kırmızı bir kutu. Bununla menülerde seçtiğimiz objeyi belirleyeceğiz.

Yattığımız ikinci sprite envanter ise, altında her bir frame'inde oyunda kullanılabileceğimiz birer eşyayı içeriyor. Bu test sürüşü için ikinci eskiden sadece canımızı artıran Jelibonla, ikincisini basit bir cep telefonuyla doldurdum. Şimdiki bunları göstermek amaçlı basit şekillerden seçtim. Bunu neden bu şekilde yaptığımızı birazdan daha iyi göreceksiniz. Bu sprite'a daha sonra yeni objeler yaratırken geri dönüp, bunları yeni frame'ler olarak sisteme ekleyebilir, koda yapacağınız eklemelerle oyuna dâhil edebilirsiniz.

O halde hemen yeni bir obje yaratalım, adını Feriha değil obj_inventory koyalım ve kendisini Persistent ve Visible işaretleyelim. Depth değerini -999 yapıyorum, böylece oyundaki diğer

objeler ekranı doldurduğu durumlarda (hiçbir zaman ekranda 999'dan fazla obje olmayacağını varsayarak) bile envanter ekranınız her zaman en üstte gösterilecek. Şimdi objenin Create Event'ine ilk kodumuzu ekleyelim. Birkaç Global değişken tanımlayarak başlayacağız.

```
globalvar EnvanterGörünür
EnvanterGörünür = true;
globalvar maxEnvanter;
maxEnvanter = 3;
```

Elbette değişkenler global çünkü envanter ekranına her durumda girebiliyor olmayı bekliyoruz. Envanter ekranınızın görünürlüğü durumunu tanımlıyoruz. Sonra maksimum eşya sayısını tanımlıyoruz ve buna 3 diyoruz.

```
For (i = 0; i < maxEnvanter; i += 1)
```

Üstteki satır, altına gelecek paragrafa bir for döngüsü katıyor. Bu döngünün içindeki koşul, i değerinin maxEnvanter (yani 3)'ten küçük olması. Her defasında değeri bir artacak ve en sonunda 2<3 doğru koşulundan sonra 3'e EŞİT olacak ve döngü biterek içindeki kodu çalıştırmaya kesecek. Şimdi döngünün içine

```
global.envanter[i] = -1;
```

Koyalım. Böylece envanter i'nin -1 yani boş olduğunu da tanımlamış olduk ve bu döngü boyunca çalışacak - kısacası tüm eşya slotlarımız boş.



KOORDİNATLARI GÖNDER SKATI!

Şimdi envanter penceresini ekrana çizdirme zamanı. Aynı objemizin içine bir Draw Event ekleyelim:

```
if [EnvanterGörünür]
{
    var x1, x2, y1, y2;
    x1 = view_wview(0);
    x2 = x1 + view_wview;
    y1 = view_yview(0);
    y2 = y1 + 500
}
```

Satır satır inceliyorum:

→ Elbette ilk satırdaki koşulumuz, envanter ekranının görüntüleneceği bir anda olmamız.

→ Envanter ekranı karakterimizle birlikte ekranı takip edecek. Bölümün başına denk gelen koordinatları verip geçerseniz, devam ettirmişizdir envanter ekranı resmen şaka gibi geride kalacaktır. Dolayısıyla koordinatlar için değişkenler tanımlıyoruz.

→ x1, Game Maker'ın view fonksiyonuyla kameranın o anda gösterdiği koordinatlara odaklanıyor. O değeri, kameranın x eksenindeki en sol noktasına denk geliyor.

→ x2, ekranı çizdireceğimiz kutunun sağ kenarına gelen x koordinatı. Bunun dinamik koordinatını çıkarmamızı akıllıca bir yoluyla uyguladık: x1'i yerine gelip, kamera genişliği kadar daha değeri ekleyince, kameranın sağ kenarını denk gelmiş oluyoruz.

→ y1 satırı x1'in aynıysa, y2 satırındaysa o 500 değerini kafamdan verdim. Arttırdıkça kutu daha aşağı inebilir.

Yerlerini tanımladık. Şimdi neye benzeceğini gösterelim:

```
draw_set_color(c_black);
draw_set_alpha(0.7);
draw_rectangle(x1,y1,x2,y2);
draw_set_alpha(1);
```

Yani kutumuzu siyah, aynı zamanda set_alpha fonksiyonu sayesinde %70 oranında bir opaklığı var; yani biraz şeffaf. Koordinatlarını da değişkenlerimiz sayesinde kamerayı takip eden dinamik bir şekilde ayarladık. Şimdi önceki for döngümüzü buraya da uyguluyoruz:

```
for (i = 0; i < maxEsva; i += 1)
{
    draw_sprite(spr_kutu, 0, x1 + 30 * i + 40, y2 - 30)
```

Daha önceden seçim kutucuğu olarak yarattığımız kırmızı çerçeve vardı ya, şimdi onun sınırını ve tek frame'ini çağırıyoruz. Kodun diğer kısımlarını artık anlıyorsunuz ama o parantez içindeki i kafa karıştırabilir. i'yi 40 ile çarpıp kutunun çizileceği koordinatlara ekleyerek daha sağa doğru gelmesini sağlıyoruz. Taşıdığımız maxEsva değeri arttıkça, kutunun gidebileceği slotlarımız da genişleyeceği için, koordinat yerine değişken i'yi Draw Event'imize eklemek daha dinamik oluyor:

```
if global.envanter[i] != -1
{
    draw_sprite(spr_envanter, global.envanter[i], x1 + 30 * i + 40, y2 - 30)
```

```
}
}
```

AYAĞI İMLA DOKUNARAK ALIRIM!

Şu anda temel bir envanter sistemi yaptık sayılır. Kutularımız var ve global.envanter değerleri tanımlayan her kod artık onun içinde bu kutulara tanımlayacağınız envanter frame'lerini çağırıyor. Pekli, harika. Şimdi, etraftaki frale eşyaları dokunarak onları envanterimize katmayı görelim. Bunun için yeni bir script oluşturacağız:

```
scr_envanter_alma
for (i=0; i < maxEnvanter; i += 1)
{
    if (global.envanter[i] == -1)
    {
        global.envanter[i] = argument0;
        return(1);
    }
}
```

Argument0 olayı, script dosyalarının yapısıyla ilgili bir kural. Script içinde tek bir argüman veya birden fazlası olabilir. Bizimkindi bir tane var, o da default olarak argument0. Burada, "eğer bu envanter objesinde yarımda yoksa, bir tane ekle" demiş olduk. Şu anda, oyunda kullandığınız herhangi bir objenin herhangi bir event'ine scr_envanter_alma() komutu girerek, karakterimizin o objeyi envanterinde edinebilirini sağlayabiliyoruz.

Örneğin, kodun herhangi bir satırında:

```
scr_envanter_alma(0);
ile objenin item'ini alıyoruz.
scr_envanter_alma(1);
scr_envanter_alma(1);
```

...yazarsak iki tane cep telefonu almış oluyoruz.

Bir başka script ile de eşyalarımızı doluyken ne oluyor onu gösterelim:

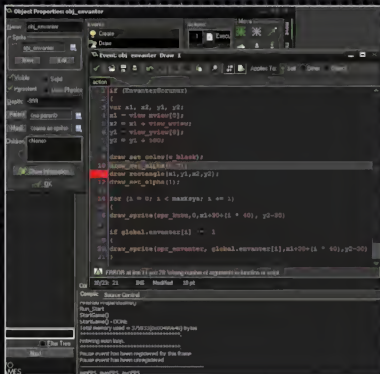
```
for (i=0; i < maxEnvanter; i += 1)
{
    if (global.envanter[i] == -1)
    {
        global.envanter[i] = -1;
        return(1);
    }
}
```

Dikkat ederseniz, farklı bir script olmasına rağmen, öncekinin mantığının tam tersiyle işliyor: Eşya miktarını kontrol et, maksimum değerden fazlası bu sefer alma.

KEPENĞİ KAPATIRKEN...

Elbette envanter menüleriyle gidebileceğiniz sınırsız derinlik var. Bu ay gösterdiğimiz modüler ve dinamik yaklaşımla yaparsanız derinlere inince de gidişatı takip etmekte zorlanmazsınız.

Sevgili okur, DEV1 burada artık terk ediyorum. Birlikte iyi eğlendik, sizlere biraz bir şey katabildiğimi düşünüyorsanız çok sevimmis sayın benli. Benimle buca aydır satır satır kod öğrendiğiniz, bu yolculuğa yalnız bırakmadığınız için teşekkürler. Bir gün tekrar görüşmek dileğiyle, COWABUNGA!!! **ERİM**





LOG



Bunu mu demek istediniz:

#en yeni teknoloji #otomobil #test #maker #geek #oyun

LOG

www.log.com.tr

Teknoloji ve çevresinde gelişen yaşam kültürü

LOG | Facebook

www.facebook.com/logdergisi

LOG | Twitter

www.twitter.com/logdergisi

LOG | YouTube

www.youtube.com/logdergisi



SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE (-4000 TL)

SEÇENEK 3: YÜKSEK BÜTÇE (8000+ TL)

UEFAK TEFEK NOTLAR

Özellikle ekran kartlarında marka isimini yaparken teknik servis, garanti koşulları/üresi ve internette dolan benchmark videolarına dikkat edin. Ben burada sözünü ettiğim yapılarımla göre düşük bütçede ZOTAC, orta bütçede GIGABYTE WINDFORCE OC ve yüksek bütçede ASUS STRIX ROG modellerini kullandım ama markaları alışveriş yapacağınız zaman yukarıdaki sistemler şartları göre tekrar değerlendirmeniz gerektiğini unutmayın. Ayrıca ilk iki sistem için bu gücün kaynağına ilgili bir not. Bu güc değerleri destiğim için yeterli, ancak kası tercinizle [silm] yahut kılıp kası almanız durumunda örneğin ve özellikle çok sıcak bir yerde yaşamıyorsa ota ihtimalinize bağlı olarak, değerler 100W daha yukarıya çıkabilirler. Zira tam kapasiteye yakış ve Mid Tye kayısı bir sıcaklık bir kasada çalsın bir gücün kaynağı daha basıttır, ancak bir, bir de üstüne sıcak bir şehirdesiniz aynı zorlanmın işlemi yok. Elbette depolama ihtiyaçlarına göre HDD ve sondaki SSD'ye ilişkin rakamlarda da oynatabilirsiniz. Bellek için gene genel olarak o anki yapı durumuna göre GSKILL, KINGSTON, CRUCIAL ve CORSAIR gibi markaları tercih etmeniz bir sakınca yok. Ayrıca bu liste yakın zamanda çıkmış olan Kaby Lake ve AMD'nin önümüzdeki aylarda görülebilecek. Ryzen işlemcileri göre ileride tekrar güncellenecektir.

PIXEL

VS // KONSOL // YAZIT // ORADAYDIM

BALDUR'S GATE II



Ömer: Eser birini seçmen gerekse hangisini seçerdin? Baldur's Gate II mi, Planescape: Torment mi?

Eser: Ömer the Zor Soruların Adamsı. Valla birkaç kıstağı göz önüne getiririm, cevap hep Planescape çıktı :)

Ö: Süper :! Hadi o zaman bir Vs. yapalım. Piksel için, olur mu? Torment'i bitiremedim ama olsun :)

E: Tabii ki olur, süper de olur :! Bitirmiş olsan zaten ikimizin de Torment tarafında olduğu bir Vs. olurdu :)

Ö: Hahah iddialı laflar bunlar. Bilemiyorum belki yanlış bir zamanımda oynadım da bir 8-10 saatlik ilerlememden hissettığım kadanyla benim Torment'i BG2 kadar sevmeye ihtimalim pek yok. Çünkü bakıyorum BG2'ye; e abi oyun

mükemmel! Neredeyse kusursuz! Aşmış! Daha iyisi nasıl olabilir ki?

E: Hmm tabii sanırım benim önce Torment oynamış olmak gibi bir avantajım da söz konusu. O zamanlar Black Isle ne çıkarırsa anında oynuyordum, bir de üzerine rehber yazacağım diye gıllimledik köşe bırakmazdım. Sanırım Torment'in beni bu denli etkilemiş olmasının en büyük sebebi aceleyle getirmeyip sunduğu neredeyse her hikâye parçasını yakalamış olmam olabilir. Bu tamamen BG2 de inanılmazdır, Black Isle'in buraların hâkimi benim dediği bir oyundur ama şimdi samimi cevap ver, seni bu kadar etkileyen şeyin ne olduğunu hatırlıyor musun peki?

Ö: BG2'ye hasta olmamın sebebi tabii ki içerik zenginliği. 100 kışır saat oyun süresinde her birinin hikâyesine hayran

lıkla tanık olduğun sürüyle karakterle tanışıyordun, hikâye örgüsü fena epikti, yazım kalitesi oyunu müthiş sürükleyici kılıyordu... Eh, savaş sistemi falan zaten bildiğimiz sevdiğimiz kafada. Bilemiyorum, belki orta çağ fantezilerini, Unutulmuş Diyarlar külliyatını da bayağı sevdiğim için özellikle bağlandım oyuna. Planescape mevzularına aşina olmayan çoğunluktan olduğum için mi Torment'i fazla içselleştirmedim acaba dersin?

E: İkimizin durumu farklı değilmiş ki. Ben de küçükükten beri Ejderha Mızrağı ve Unutulmuş Diyarlar'ı konu alan oyunların Planescape'ın varlığından haberdar bile değildim. O zamana kadar Delayed Blast Fireball'lara, Cone of Cold'lara alışık olan ben kendimi bir anda kendine ait kuralları olan yepyeni bir evrenin içinde bulmuştum. Yabancı hissetmedim değil ama sonra hikâyenin alosına kapılıp da muhteşem bir fantastik roman okur gibi ilerlemeye başlayınca gerçek bir şaheserle karşı karşıya olduğumu anladım. BG2 bence de mükemmel bir oyun, söylediğin şeylere de harfi harfine katılıyorum aslında. Ama kafayı ateşle bozduğu için kendiliğinden ateşe dönmüş biriyile maceraya atıldım mı? Kendini hedefine delicesine adanmış, bu yüzden öldüğünü bile fark etmemiş bir adamla aynı yolda yürüdüğün



SON JETON

ROME TOTAL WAR

» Romalılar! Gal-yalılar! Roma'nın ismi unutulmuş köylerinin hakları! Sefere çıkıyorsunuz! Dönüş zaten kolay olacak, yol belli!

SYF. 122



DOSYA

UNDEAD KESİÇİLER

» En son kaç gece önce vampir saldırısına uğradınız? Hiç uğramadınız mı? O zaman bu emekçilere teşekkür borçlusunuz!

SYF. 124



MEDYA

EK! ÇIYAK KEDİ

» Bu balık etli tuhaf kedinin maceralarına tanık olmadıysanız çok absürt bir çizgi filmi kaçırmışınız demektir.

SYF. 128



PLANESCAPE: TORMENT

mü? Ki bunlar birbirinden farklı ve tuhaf geçmişlere sahip karakterlerden yalnızca birkaçı. Torment hiçbir konuda ezbere kaçmadığı artı puan alıyor işte.

Ö: Hani BG2'nin karakterlerinin FRP arketiplerinden yola çıkarak hazırlandığı doğru ama bence karakterlerin ana hatlarından ziyade kâltiteli bir yazım eşliğinde bütünlüklü bir karakter gelişimi verilebilmesi önemli. Öte yandan uzay hamsten tarafından beyni ele geçirilmiş Minsci, onu kalın kafalılığına rağmen sevip koruyan Dynahelri, kendini saçma sapan bir şekilde kadına çeviren ama bunu büyüklüğünden bir şey kaybetmeyen Edwin'i de kenara atmayalım. Tabii bu dediğim Torment'in yazım kalitesi kötü anlamına gelmiyor. Ama abî, biliyorum Torment hakkında yapılabilecek en çocuksu ve en saçma yorum belki de ama çok yazı yazıydı ya. Hani görsel roman falan okumaktan keyif alan biri olarak bile bir yerden sonra kafam kaldırmadı. BG2'den sonra bünnye yine biraz olsun aksiyona girmek istiyordum da beklendiğini bulamadı belki de, emin değilim.

E: Ben mesela görsel roman okumayabilir iki

kere yettense de kısa sürede sıkılıp bana göre olmadığına kanaat getirdim. Torment'te de elbette atladığım yerler oldu, off yine paragraflar döşemişler dediğim yerler oldu, ama geneline baktığımda Torment'te metin biçiminde karşına çıkan hiçbir şeyin zorlama hissettirmediklerini söyleyebilirim. Neredeyse her cümlesi özenle seçilmiş epik bir hikâye çünkü Torment. BG2'den sonra çıksa belki bu denli ilgi görmeyebilirdi, çünkü gerçekten de BG2'nin aksiyonlu yapısının yanında Torment çok durağan kalıyor. BG2 hikayesini bol miktarda D&D savaşla destekleyen, bol aksiyonlu, bana göre masauştüne bir tık daha yakın bir şaheser. Torment'se hikayesini bol miktarda metinle destekleyen, ilerlemek için aksiyondan ziyade farklı seçimler sunan, daha bir 'rol yaptığın' hissettiren bir şaheser. Ama bak gaza getirdin beni, tekrar mı açıp oynasam kişisini de :)

Ö: Aynen bende de oldu o biraz :) Neyse, kişisini de oynamayan RYO severi dövmeli dediyim, konuyu kapatalım en iyisi. Sonra gidip sağa sola buluşayım da dayak yiteyim. İnsan kendisi söylediği şeyi kendisi de uymalı sonuçta.



HABERLER

■ İlk iki Shenmue'nün HD versiyonlarının 2017 içinde geleceğine dair söylentiler yine geçalmaya başladı. Hadi yapın şu işi artık!

■ Counter-Strike'nin efsane haritası Dust2, Global Offensive'in aktif görevlerinden kaldırıldı. Bir neslin içi cz etti.

■ Hayran yapımı yeni ama eski kafa bir Mega Man oyunu çıktı! İsmi **Mega Man 2.5D** ve tabii ki ücretsiz. Gayet özenli bir yapıp yalnız, Mega Man seviyorsanız kesin bir bakın derim: tinyurl.com/gz2-113-mega

■ Retroblox adında sayısız eski konsolun oyununu oynatabilen, modüler, sık bir konsol tanıtıldı. Karşından profesyonel bir iş benziyor, yakında kitle fonlamasına şansını deneyecek: retroblox.com

■ N64 için geliştirilen, Tomb Raider'ı anımsatan **Riqa** isminde bir oyun vardı ancak çıkmamıştı. Videolan ilk kez internete düştü: tinyurl.com/gz2-113-riqa

■ N64 için geliştirilip iptal olan bir de **Die Hard** oyunu ortaya çıktı. Şu N64'e çıkacak olan ama çıkmayan oyunun toplasak bir konsol neslini doyururuz vallahi.

■ Arcade'ler için geliştirilen ve İptal olan **Primal Rage II** ise emülatörle oynanabilir hale getirildi: tinyurl.com/gz2-113-pr2

■ SNES için **Unholy Knight** isminde hayli iyi görünen bir dövüş oyunu Kickstarter'da şansını deniyor ama 50 bin dolarlık hedefin 20 binini toplayabilmişti en son. Ne kadar iyi görünürlerle görünsünler eski konsollara yapılan oyunlar kitle fonlamasına pek umursanmıyor maalesef.

■ SNES'e çıkan **NBA Jam: Tournament Edition** için 2K17 güncellemesi yayınlandı. Evet 2017 değil adı, 2K17: tinyurl.com/gz2-113-nba-jam

■ Namco'nun kurucusu Masaya Nakamura, 91 yaşında hayatını kaybetti. Göğe doğru tepekkürlerimizi gönderiyorum.



Piksel Günlükleri

Zamana meydan okumak

Retro ağırlıklı bir oyuncu olarak en çok aldığım sorulardan ilki "Yeni oyunları merak etmiyor musun?", ikincisi ise "O eski oyunlardan nasıl zevk alabiliyorsun?" sorularıdır. Yeni oyunlara düşmanlık falan beslemiyorum lakin yapım aşamalarında en çok zaman ve emeğin oyunun mekaniklerinden ziyade grafiklerine ve teknolojik gücüne ayrılması beni biraz sinir ediyor. Sektörü da suçlamıyorum bu konuda, günümüz oyuncularının talepleri sonucu oluşan bir durum çünkü bu. Sen ne istersen sektör her zaman sana onu vermek zorundadır.

Yeni oyunları tabii ki de merak ediyorum, gelgelelim bir şeyi hemen tüketme arzusunu hiç anlamıyorum. Misal Resident Evil 7 gerçekten güzel ise bundan birkaç yıl sonra oynadığımda da aynı güzelliği yaşatacaktır bana, o yüzden hiç acele etmiyorum. Hele ki arkamızda onlarca konsolun oynanması yüzlerce oyunu dururken neden sadece en yenilerini oynamak için arzu duyuyum? Bu arzunun tüketim çığlığından farkı nedir?

Eski oyunlardan nasıl zevk alabildiğim sorusuya 1948 yapımı Bisiklet Hırsızları'nı izleyen adama bu filmde ne bulduğu sorusunu yöneltecek eş değer bence. Bir yapım eğer özünde kalite barındırıyorsa zamana karşı her daim meydan okur. Oyun, kitap, film, müzik, resim, istediğini seçin. Özündeki bu niteliği de daha iyi anlayabilmemiz için de yapan kişinin hangi koşullarda ve hangi sınırlamalar altında yaşadığını bilmeniz gerekir. Düşünün, ekranda sırt birbirinin aynısı düşmanlar olduğu için kasan bir sisteminiz ve Space Invaders'yı yaparken dünyayı değiştiriyorsunuz. Rom hafızanız o kadar kısıtlı ki bulutlan ve çimenleri aynı grafikten yapıp farklı renge boyayarak ortaya çıkardığınız oyun Super Mario Bros. bitme aşamasına gelen oyun sektörünü yeniden diriltiyor. Sizi bilmiyorum ama benim baktıkça hayran olacağım işler bunlar.

Hiçbir güzelliği keşfetmek, ama daha önemlisi de takdir etmek için geç kalmadınız. Tek ihtiyacınız olan tüketmek ve ruhunuza katmak arasındaki farkı iyi analiz etmek, o kadar... ■ EMRE S.



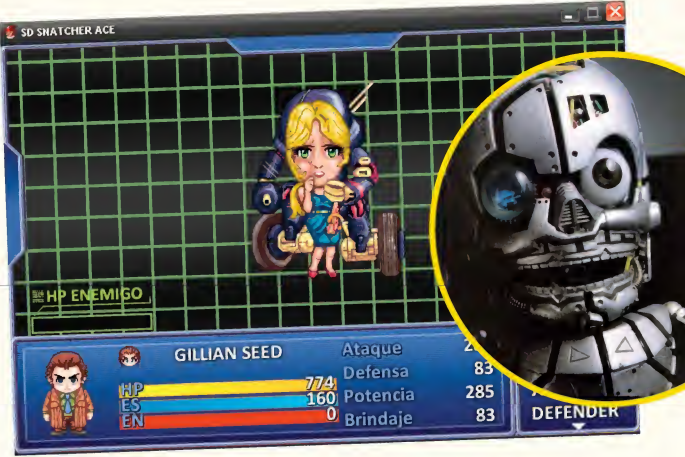
KONSOL

Amstrad CPC 464

80'lerin ortasında, yani Commodore 64'ün çıktığı zamanlarda ev bilgisayar piyasasına giriş yapan ve bu derece güçlü bir rakibe rağmen 2 milyon gibi hiç fena olmayan bir satış rakamına ulaşan bir makine Amstrad CPC 464. Batı ülkelerine nazaran Türkiye'deki popülarite oranı biraz daha düşük tabii ama buralarda da Amstrad'ın ciğerine basan, cihazın aslında C64'ten daha iyi olduğunu ateşli bir şekilde savunan nice insan evladı görüldü.

CPC serisinin kendisini rakiplerinden ayırtmak için belirlediği iki temel fetesefi var. Birincisi 'hepsi bir arada' mantığı. Yani işlem üniteleri, klavye, kaset okuyucu ve hatta monitör bir arada olacak şekilde tasarlanan makineler bunlar. Bu sayede ev kullanıcılarının oyun oynarken evdeki televizyonu işgal etmemeleri planlanmış. İkinci yaklaşım ise makinenin oyun odaklı olmasına rağmen gerçek bir bilgisayar görünümünde olması gerektiği, kendi tabiriyle 'hamile bir hesap makinesine' benzememesi gerektiği mantığı. Gerçekten de CPC'lere baktığınızda C64 ve diğerlerinden ayrılan bir tasarımın olduğunu fark edersiniz.

Hem donanım hem de yazılım olarak çok kolay kullanılabilmesiyle öne çıktı: CPC 464, Zilog Z80 işlemcisi, 64 KB RAM'i ve renkli olmasıyla da (CPC = Color PC) donanım olarak aşırı yüksek olmasa da gayet üst düzey bir performans sunuyordu ayrıca. Bu sebeplerle ve monitör kaset okuyucu da dâhil her şeyi bir arada sunmasıyla popülerleşti. Daha fazla satamamasının başlıca sebebi de zaten C64'ün ve ondan sonra da ZX Spectrum'un piyasayı önemli ölçüde domine etmesiydi. Amstrad'ın ilerleyen yıllarda daha önemli bir seçenek haline gelmemesinin en önemli sebebi tekeli yaklaşımın, ama tabii CPC 464'ü bağlayan bir şey değil o. Amstrad CPC 464, çoğunluğu başka platformlardan port edilmiş Contra, Prehistorik 2, Loco-Motion, Get Dexter gibi dolusuyla ortaya ev sahipliği yaptı ve retro oyun müzelerindeki başköşelerden birini sonuna kadar hak etti. ■ ÖMER



İLK HAYRAN YAPIMI ÇEVİRİ YAMASI

Olmasaydınız oynayamazdık...

Kendi adına en sinir olduğum durumlardan biri oynamak istediğim bir oyunun İngilizce versiyonu olmamasıdır. Neyse ki firmalar yataken hayranlar tarafından yapılan çeviri yamaları var da bu oyunun anlayarak oynatabiliyoruz. Peki, hiçbir maddi getirisi olmayan bu zorlu işin kökeni nereye dayanıyor?

Hayran çevirilerine duyulan ihtiyaç, konsolların video oyunculuğu üzerindeki ağırlığının arttığı 90'larda başladı. Zira Batı'nın ağırlıkta olduğu PC oyunları sektörünün aksine, konsol oyunlarının çok büyük kısmı Uzakdoğu menşeliydi. Bu oyunların büyük kısmı da firmalar tarafından lokalizasyon / dağıtım / çeviri ücretleri ve satmaz korkusuyla bu taraflara resmi olarak gelmiyordu. Tabii oyuncular da oyun medyasının genişlemesiyle birlikte bu oyunlara ilgi duymaya başladılar.

Aslında ilk hayran çevirisinin takibi yapmak zor bir iş çünkü biraz programcılık bilgisi olup

da kişinin sadece kendi zevki için yaptığı ve kimsenin bilmediği sayısız yama var. Bu yüzden oyuncular arasında yaygınlaşmış ilk örneği kovalamak daha doğru olur. İlk örneğimiz 1993 yılında Hollanda taraflarından ve **MSX** cephesinden geliyor. O kadar konsol dedikten sonra neden mi MSX? Oyunun ROM'unu çözümlenmek için ayrı ekipmanlar gerektiren ve çok daha kompleks yapıdaki kartuşlu sistemlerden ziyade, MSX gibi disketle çalışan bilgisayar altyapılı sistemler üzerinde çalışmak çok daha kolaydı çünkü. Hele ki dönemin şartlarıyla!

Daha önce Son Jeton için yazdığım Hideo Kojima klasiği *Snatcher*'i hatırlarsınız? İşte bu oyunun RYO versiyonu olan ve sadece Japonya'da çıkan *SD Snatcher*, bir grup Hollandalı gencin eline geçiyor. Hayallerindeki büyük şirketlerden olumsuz cevap alan bu arkadaşlar da kendi başlarına oyunu İngilizceye çevirmeye karar verir. **Oasis** isimli bir çeviri grubu kuruyorlar. Ekibin ilk çevirisi de bu değil aslında. Oyunu basitçe oynat-

manıza yardım edecek şekilde sadece eşya isimlerini ve "Disk değiştirin" gibi komutları çevirdikleri *Dragon Slayer VI* tecrübeleri olsa da bu çeviri tam olmaktan bir hayli uzak.

Latin alfabesinin Kanji üzerine kodlanması, yamanın oyunun çalışabilirliğine zarar vermemesi, font ve metin aralıklarının uyumu, yapılan işler komple kontrolü gibi oldukça meşakkatli işler gerektiren yamanı tamamladıktan sonra 250 kadar kopyasını çıkartıp dağıtmaya başlıyorlar. Tabii dönemi için oldukça sıra dışı bir şey olan bu işin popülaritesi bir anda patlıyor ve Oasis, benzer yeteneklere sahip pek çok genç ilham verip, hayran yapımı çeviri yamalarının temeli atıyor. Bu yüzden *SD Snatcher*'a bu konuda türünün en bilinen ilk örneği diyebiliriz.

Super Famicom'daki *Final Fantasy*'ler gibi birkaç örneği haricinde kartuşlu konsol oyunlarının çevirileri ise emülatörlerin yaygınlaşmasıyla artmaya başladı. Ağırıklı olarak da Japonya dışına çıkamamış Famicom oyunları üzerine projeler yapıldı. Yalnız tarihini yanlış hatırlıyorsam 1996 civarında Famiclone'unun hafızasında yer alan Captain Tsubasa 2 bildirildi. Araç-yayı ki oyunun resmi bir Araç sürümü yok. Oyunun ana menüsünde kocaman harflerle **ADNAN** yazıyordu ve Santanin'in ismi de Basaffar Est olarak değiştirilmişti. Yıllardır o yama nasıl yapılmış hâlâ merak eder dururum. Umarım ilk örneği o değildir. ■ EMRE S.

ROME

TOTAL WAR

Tüm yolların çıktığı strateji

NOYAN AKATLI

2005 Kasım ayının ilk haftası bayrama denk gelmişti. Bayramların ilk günleri, birçok ailede olduğu gibi bizde de mutlu geçer kendimi bildim bileli. İş - güç - koşturma bahanesiyle uzun süredir görüşmeyen akrabalar, büyükler, kuzenler bir araya gelip hasretle kucaklaşıp ödem giderir, birbirlerine sevgilerini gösterirler. Ben söz ettiğim o bayramı çok iyi hatırlıyorum çünkü deyim yerindeyse "çifte bayram" yapmıştım. Çocukluk günlerimi paylaştığım

kuzenlerim ve artık büyümeye başlayan çocukları, biricik dayım, teyzeler, halalar ve amcalarımı gördüğüme çok seviniştim, büyüklerle sohbet edip minik yeğenlerle oyunlar oynarken, "oyunsever" yanım beni sabırsızca, bir - iki gün önce hediye gelen *Rome: Total War*'a çağırıyordu. Ailemin bayram kalabalığı ve mutlu havası bile henüz altı - yedi saat kadar oynayabildiğim bu ilginç stratejiye devam etme hevesimi unutturamıyordu bana. "Roma'yı istediğim zaman fethet-

debilirim, ailemse bayramdan bayrama bir araya geliyor ancak" diyerek bastırıyordum sabırsızlığımı.

SIRA TABANLI VE GERÇEK ZAMANLI BİR ARADA

Rome: Total War'un Ekim 2004'te çıkması olduğunu unutmamış degilim. O yıllarda da elimde çok oyun biriktirmişim demek ki, *Rome*'a da uygun bir zamanda başlamam diye planlamışım'dır kafamın içinde. Strate-



ji türüne meraklı olduğumu bilen ve Kasım 2005'te kendisine ait kurtulu Rome T.W. sürümünü bana hediye eden husm akrabam sağolsun, Creative Assembly yapımı Total War serisine "Eh, ne de olsa tüm yollar Roma'ya çıkar" diye gülümseyerek başladım. Oyun da, Sezar'ın hakkı Sezar'a; her bakımdan dolu dolu çıkmış hakikaten. Bırakmadığım, dönüp dolaşıp tekrar oynadığım Age of Empires II'yi bile uzunca bir süreliğine unuttumtum o dönem diyeyim, ne kadar keyif alıp kendimi kaptırdığımı siz anlayın.

İşin ilginç, çok mükemmel bir yapımda değildi doğrusu. Daha eğitim bölümünün

başında garip bir bug yüzünden takılıp kalyordunuz örneğin. Bazı veriler tarihi gerçeklerle tam örtüşmüyordu. ara sıra grafik hataları, ekran donması gibi teknik aksaklıklar gerçekleşiyordu. Ama bunların hiçbirisi Eski Dünya (Avrupa - Asya - Afrika) haritası üzerinde dakikalarca düşünmemi, insanlık ve yeryüzü üzerinde etkileri yüzyıllarca sürmüş büyük muharebeleri oynamamı, gerçek zamanlı savaşlarda taş - makas - kâğıt mantığıyla birbirine giren askeri birlikleri yönetmemi ve tabii tüm bunlardan aldığım keyfi azaltmıyordu. Haritada sıra tabanlı ekonomik, diplomatik hamleleri yaptıktan sonra gerçek zamanlı savaşa geçmek ve

bunu güzel grafikler, müzikler, tarihi atmosfer eşliğinde sunmak Rome T.W.'u unutulmaz kılmıştı. Yayımlandığı dönemde ve hatta günümüzde o kadar sevildi ki, 2013'te çıkan ikinci sürüm (Rome T.W. 2) tüm teknik zenginliğine rağmen, bazı hataları ve yapay zekâ sorunları nedeniyle ilk oyunu sevenler arasında tamir edilmesi güç bir hayal kırıklığı yarattı. Rome T.W.2 - Emperor Edition gibi geliştirilmiş, ücretsiz sürümüyle bile ilk oyunun yarattığı marka değerine yaklaşmadı yapımcı firma. Son Jeton sayfamızın konukları arasında, tazeliniği, atmosferini, oyuncuya sunduğu heyecanı halen koruyabilen klasikleşmiş yapımlardan biridir Rome: Total War...

NEDEN EFSANE OLDU?

MOD DESTEĞİ

Hayal sınırlarına ulaşan modlar üretti bu güzel stratejinin oyuncu topluluğu yıllardır. Tarihî gerçeklere yakın verileri içeriğe yediren Realism den, teknik hataları azaltanlara, Zombi, orç gibi fantastik öğeleri ekleyen modlardan, 2010'lu yıllar klasiği Game of Thrones u Rome T.W. sahnesine aktırca yerleştirenlere, hepsi birbirinden önemli, oyun süresini onlarca saat artıran modlar ilk aklıma gelenler arasında. Türkçe altyazı desteği ekleyenleri de var. İnternette kısa bir araştırma yapın, 13 yıl önce çıkmış bir oyun için hazırlanmış modların üst düzey kalitesine ve bolluğuna, güncelliğine şaşıracaksınız.

MÜZİK VE SESLENDİRME

Sıra tabanlı ilerlenen dünya haritasında gılgat ve arp gibi enstrümanlar ağırlıklı, dinlendirici ve insanı kafasını rahatlatan, nitelikli müzikler calırdı. Diplomat, casus, suikastçı gibi küçük görünen fakat büyük faydalar sağlayan elemanlarımızın seslendirmeleri, suikastının başarılı olma yüzdesini gösteren bilgi eşliğinde gerilimi artıran minik animasyon ve etkileyici müzikleri, diplomatik itişki kurmadığınız yabancu ülkelere yolladığınız emektar elçilerin "Onlarla derhal konuşacağım!" diyen tok ve özgüvenli sesi kolay kolay unutulmaz. Savaş ekranına ilk giristeyse, kısa filmlerde yönettiğimiz ulus veya siyasi birliğin komutanının gaza getirici konuşmalarını dinlerdik. İki orduyun sayısal durumunu, çatışmanın öneirne, baze çatışma bölgesinin coğrafi özelliklerine göre değişirdi bu konuşmanın içeriği, kesmeden sonuna kadar dinlerdik çoğu zaman.

ZENGİN İÇERİK

Zorluk derecesini, oyun içi ayrıntılarını keyifimizi bildirdi, çok rahat birkaç yuz saat oynayabilecek bir serberberlik modu vardı öncetikle. Ayrıca tarihi muharebelerden bazıları ayrı ayrı oynayabiliyorduk. Bunların dışında; tarafları, haritayı, birliklerin sayı ve özelliklerini seçebildimiz; benim Roma savaş köpekleri, Cermen kadın savaşçılar, druid ler gibi sıra dışı sayılabilecek birimleri topladığımız ya da tahta perdelere ibaret küçük kalelere sadece okçulardan oluşan minik ordularla dalmayı denediğimiz birçok renkli anım vardır bu serberber çatışmalarından.

RASLANTISAL OLAYLAR

Yönettığımız devlet veya birliğin hanedan ailesinin üyeleri; askeri, ekonomik veya diplomatik başarılarına göre olumlu - olumsuz kişilik özellikleri elde ediyordu. Gözünüzü gibi baktığınız genç veliaht "suikasta karşı %25 savunma" kazandıysa örneğin, seviniyorodunuz bu habere. Tekrar oynanabilirliği artırıp tekdüzeliği azaltan bir yapıydı ve güzeldi. Hiç unutmam, protokolün en alt basamağında bile yeri olmayan genç bir yüzbaş, küçük birliğin başında arka arkaya zaferler kazandıktan sonra oyun bana "Bu muzafer yüzbaşına general rütbesi verip hükümdarın ailesine katmak istiyor musun?" diye soruştu bir mesaj penceresiyle. Aileye kattığım kahraman su-bay, oyun içi yıllar boyunca askeri başarılarının yanında, idari ve diplomatik özellikler de edinip, yönettiğim Roma hanesine ekstra katkılar sağladı.

UNDEAD

KESİCİLER

Şanlı Undead ırkı henüz dünyayı ele geçirememişse hep bunlar yüzünden!



AYA

[OneChanbara]

COWGIRL'LÜK BİKİNİ GİYMİYİ GEREKTİRİR

Kızım okursa adını Aya koymayacağım, bir Kızır erkek arkadaş adayını dövmek zorunda kalırım falan şimdi... Aya Brea'nın düş sahnesini unutmamak mesela ama OneChanbara'nın Aya'sı daha bir fena. Zombi filmleri falan izlerken "neden zırh giymiyorlar" diye dell olanlarsanız Aya'dan komple uzak durun çünkü kendisi kafası kopsa bile saldırıya devam eden zombilerle savaşıırken bikini tercih ediyor. Hava sıcaktır diye anlayış gösterelim diyeceğim de o zettai ryouiki'ye kadar çıkan çizmeler bozuyor. Böyle kızınız olursa çift katana kullanmayı öğretmeyli de ihmal etmeyin. ■ ÖMER

AGENT G

[The House of the Dead]

ŞIKLIK İSTİLA TANIMAZ

Güneş gözlüğü kullanmayı çok seven biri olarak zombi istilasının ortasında bile güneş gözlüğünü asla çıkarmayan Agent G'ye karşı özel bir sempati duyduğumu itiraf etmeliyim. Bilerek kötü seslendirilen ucuz aksiyon yıldızından, adının açılımını bile kimsenin bilmediği kadar gizli bir ajanlığa geçiş yapan kariyeri boyunca ufak bir ada ükese nüfusu kadar zombi öldürmüştür kendisi. Küfürsüz asla cümle kurmayan ortağı Isaac Washington'la olan diyalogları da canıların bir numaralı ölüm sebeplerinden şüphesiz. ■ EMRE S.



RAZEL

[Legacy of Kain: Soul Reaver]

AĞZINI TOPLA!

"Biraz Razel'le geçiş yapıyorum" diye oturdum yazının başına ama yan dünyamın en iddi karikte yalan birhalde Razel'de Evrim geçiş vampirinin bir üst aşamasına geçiş, yoldaki Kallim'haneye uğramış, kolu kanadı kırılıp cesedi göle Fritatismiş, kadim bir tanrının yardımıyla usul usulüne girebilen bir wraith olarak geri dönmüş ve eski silah arkadaşlarını öldürüp dursunlatmaya çalışmış karımının önde giden bir karakter. Kendisi kullanarak kendisini bulmuşluğu ile var, sakası olmaması buluşmaya gelme. ■ ÖMER





SIR ARTHUR

[Ghosts 'n Goblins]

DONUNU DÜŞÜNEN KAHRAMAN OLAMAZ

Prenses Prin Prin ile buluşmaya sadece boxer'ıyla giderek mesajını olabilecek en net yoldan veren kahramanımız, iş hayaletler ve goblinler ordusuyla karşılaşmaya geldiği zaman da direkt boxer'ının üstüne komple zırh giyecek kadar duygularını zirvede yaşayan bir adamdır. Tabii başrolünü üstlendiği oyunun tarihin en zor oyunlarından biri olduğunu düşünürsek olası bir undead istilasında da belki yarıcı oluncak ilk kişi olduğu aşikar. Pek çok oyuna da misafir olarak katılması tezini ispatlıyor zaten.

■ EMRE S.



SIMON BELMONT

[Castlevania]

KIRBACIMIN TADINI YİYEN BİLİR

Milletle anadan babadan mal varlığı kalırken zavallı Simona da kala kala Vampire Killer isimli kurbac kalmıştır, o da Dracula ile savaşın diye. İlk zaferinin ardından da Dracula kendisine bela okumuştur (lanetli'dir). Bu yüzden de diyar diyar dolaşıp Dracula'nın bütün parçalarını toplayıp yeniden diriltirek kendisiyle tekrar savaşmak zorunda kalmıştır. Vampirler, zombiler, kurt adamlar, canlı iskeletler falan derken savaşmadığı undead ırkı da kalmamıştır herhalde. İşte vampir avcısı oluyorsunuz, sizi mutlu sanıyorlar... ■ EMRE S.

ZEKE

[Zombies Ate My Neighbors]

BİR FİNCAN ZEKE'İNİZ VAR MI ACABA?

LucasArts'tan babam çıksa yiyeceğim bir dönem adamı Zeke. Mavi-kırmızı 3D göz-



lükler, 50'lerin korku filmleri hayranlığı derken retro oyunda bile retro ruhlu bir adam buldum ya, bağıma basmamam mümkün değil. Kork-sulan zombilere, uzaylılara, mumyalara, Texas-Katliamı'ndan fırlasın psikopatlara, hatta canavar dev bebeklere yer olurken dertlerine derman olan bir savaşçı Zeke. Üstelik su tabancasıyla! Tabii kankası Julie'yi de unutmayalım, onun da ayrı emeği var üzerimizde, hak geçmesin. ■ EMRE S.

RAYNE

[BloodRayne]

KIZILAY'IN EVE SERVİSİ VAR MIYDI?

Eğer insan hayatına değer vermeyen, vahşi, doğüstü kötülüklerle savaşan bir suikastçı topluluğu olsanız bu iş için kime güvenirsiniz? Tabii ki insan hayatına değer vermeyen, vahşi bir dhampir! Kendisi kıızı saçlarıyla, sürmeli gözleriyle, iç açan dekoltesiyle sanki sırf erkek oyuncuları çekmek için tasarlanmış bir karakter gibi görünse de... Ya aslında itiraf edelim biraz öyle gerçekten de. Peki bundan şikâyetçi miyiz? Haydi hep beraber: Hayır!!!!!! ■ ÖMER



JULIET STARLING

[Lollipop Chainsaw]

LOLİPOP VARSA SIKINTI YOK!

K'imin aklına gelir soranın sana? Bir karpınan kız olsun, lolipop sevsin, pembe giysin. Tamam, bunaya kadar normal. Ama bu kız böyle efendim ne bileyim kara büyü yapsın, sevgili zombi olmasın diye kafasını kesip beline anahtarlık gibi asınsın, e bir de elektrikli testere olmasın olmaz. Yoksa nasıl zombi kesecek ablamız? İşte böyle başına büyük, ara sıra saykoya bağlayan, ama "zeytin, güzelin" deyince kancana dönüşen cıvılcık cıvılcık kızımız Juliet. Evli Dead sevmesiyle de gönüllerimiz! ayrıca fethetmiştir! ■ EMRE E.

FRANK WEST

[Dead Rising]

SEN ZOMBİNİ KES, HOBI OLARAK GENE MUHABİRLİK YAPAR SIN

Duyduğunuz glozeleli olayların haberini yapmak için muhabir olarak geldiği AVM'den çıkarak bir zombi avcısı olarak çıkan Frank West "sevgiliniz mesleği yapın" temalı kariyer kurslarından fırlamış gibidir. Sanki yıllardır bunu bekliyormuş gibi de zombilerin kafasını topla şut çekerek patlatarak, alıveriş sepetini biçerdöver olarak, çim biçme makinesine zombileri tıraşlamak için kullanmak gibi türlü türlü fantezilere de imza atmıştır. E hayat sana zombi veriyorsa, zombinata yapmayı bileceksin! ■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



CALLING [WII]

Calling sadece Wii için çıkmış ve dilbene kadar da Japon korku kültürü temalı bir survival-horror. Giden insanların bir süre sonra öldüğü The Black Page'i ziyaret eden çok acıklı arkadaşlarımız, içinde hapsoldükleri araf benzeri bir dünyada yönetiyoruz. Oyun birinci şahıs kamerasından oynanıyor ki ben oynanış olarak Echo Night'a hayli benzettim.

Oyunun en ilginç yönüse Wilmote'u el feneri ve cep telefonu olarak kullanmamız. Ruhların yakında olduğu anlarda Wilmote'un hoparlöründen garip konuşma gelmeye başlıyor ya da daha da beteri sizi bizzat hayaletler arayıp aklınızı alabiliyor. Oyunun jump-scare dediniz anı korkutma konusuda son derece başarılı olduğunu belirtmeliyim zaten. Benim hiç değilse bir 10 kere aklıma almıştır yani. Bunun yanı sıra öykünün bir korku oyunu için gayet iyi olduğunu da ekleyeyim.

Tabii oyunun sıkıntıları da var. Wilmote'u sallayarak kurtulmaya çalıştığımız hayaletlerden kurtulma şansınan o kadar çok oluyor ki bir aşamadan sonra korkmaktan ziyade "Gene mi sen lan?" diye sıklıkla başlıyor adamı. Kimi zaman da oyunun temposu o kadar düşüyor ki bir köşeye kıvrılıp yatmak geliyor içtiğinizden. Oyunu bitirdikten sonra da gerçek sonunu görebilmek için ekstra bölümler açılıyor. Ama bu yenilerin yanı sıra hiçbir tekrar oynanabilirlik içermeyen eski turları da oynamak inanılmaz saçma olmuş.

Yukarıda saydığım sebeplerden ötürü Hudson Soft'un umut ettiği başarıyı elde edemedi Calling. Ama Wii'nin teknik olanaklarını iyi kullanarak sağlam korkutabilmesi sonucu da benim gibi sevenler edindi. Türün hayranları oynamalı diye düşünüyorum ben, hele ki Japon korku filmlerini sevenler! ■ **EHRE S.**



YEDEK DON *SPOILER*

Oyunun ıssız okula geçen bir bölümünde yerde bir cep telefonu buluyorsunuz. Sonra telefonun sahibi hayalet si o telefonda arayıp "Telefonum sende de mi? Onu almaya geliyorum şimdi" diyor. Sonra da sürekli olarak arayıp "az kaldı", "birazdan ordayım" deyip duruyor. Ah o bekleysin...

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

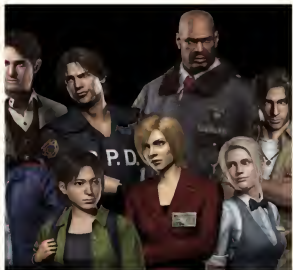
RESIDENT EVIL: OUTBREAK [PS2]

Shenmue'nun aslında Sega Saturn'e tasarlandığını, fakat konsolun gücü yetmediği için Dreamcast'e kaydırıldığını biliyor muydunuz? Aynı şekilde ico'nun da orijinal Playstation için tasarlanıp benzer sebeple PS2'ye çıkarıldığını? Şimdi bu saydığım oyunlara bakınca verilen kararların ne kadar doğru olduğunu görebiliyoruz. İşte Resident Evil: Outbreak bu skillica kararların tam tersinde duran, emsalsiz bir oyun. Zira çatallı ile çorba içmeye kalkarsanız kendisi hakkında hayli fikir sahibi olabilirsiniz.

Outbreak'de 3 kişiden oluşan ekipler halinde Raccoon City'den kaçmaya çalışıyoruz. Online olarak tasarlanan oyun doğası gereği de aktif zamanlı. Bu da su anlama geliyor; siz odada kurşun ararken kapıyı açıp içeri zombiler girebiliyor ya da siz daha menünüzden ilk yardım eysayı seçmeye çalışırken zombinin burnunuzu mideye indirildiğini görebiliyorsunuz. Ama asıl sorun, bu gibi aktif olaylar PS2'nin kısıtlı RAM'inde çok fazla yer tuttuğu için her yeni odaya geçtiğinizde emekli maazı kuruğu kadar yüklenme süresi beklemeniz demek. 30 senelik retro oyuncuyum, samimi söylüyorum hayatımda yüklenme süreleri bunun kadar kötü başka bir oyun görmedim.

Üstelik oyunun online desteği bizim gibi PAL bölgelerde yok. O yüzden oyunun çakma senaryolarını, zombilerin yanında liber Ortaylı kalacak zekâda bilgisayar kontrollü iki takım arkadaşısıyla oynamak zorundasınız. Hani ölse de kurtulsak diyeceğiniz türden arkadaşlar bulun. Hiç unutmuyorum, zombilerin sonsuz olarak geldiği bir bölümde zombilerin içkamağı bir platforma çıkartmıştım ekibi. Tek yapmamız gereken orada sadece 2 dakika dikilmektir. Fakat ellerinde künk sandalye ayağında başka bir şey olmayan "arkadaşlarım", inatla her seferinde aşağı inip, hiçbir fayda sağlamadığı halde kendi ayaklarıyla zombilerle savaşmaya gidip ölüyorlardı. İşte o gün Terminator filminin asla gerçek olamayacağına anlamıştım.

Klasik RE serisinin çok eleştirilen tank kontrolleri var ya, bu oyunun kontrolleri bir şekilde onlardan bile hantal üstelik. Silahı doğrultup tetik çekmeniz, geriye dönmeyiniz, en fenası da düşüğünüz zaman ayağa kalkmanızın yavaşlığı cinnetlik seviyede, hem de böyle bir oyunda. Zaten Tyrant her ayağa kalktığımda ben daha kılımlı kıpırdatmadan tekrar yere sererek öldürünce memory card'tan save'imı hızla silmiştim. Hayatımda verdiğim en doğru kararlardan biri olabilir. ■ **EHRE S.**





ŞAMPIYONUN YUMRUĞU

[VICTORIOUS BOXERS: CHALLENGE / IPPO VS HAMMER NAO]

Ippo Makunouchi henüz farkında olmasa da boksa doğuştan yeteneği olan bir gençtir. Bir gün okulun kabadayılar tarafından patakları kırılan Takamura isimli profesyonel bir boksör onu kurtarıp ve özgüvenini kazanması için onu boks ile tanıştır. Salonda kendi kendine çalışan Ippo'yu seyreden Takamura hemen fark eder: Çocuğun gerçekten sıkı yumrukları vardır.

Kamogawa Spor Salonu'nun hocaları ve Takamura'nın yardımcılarıyla Ippo'nun yeteneği kısa sürede ortaya çıkar. Hatta geleceğin en büyük boksörlerinden biri olacağı düşünülen Ichiro Miyata'yı bile bir antrenman maçında yenmeyi başarır. Çoğu boksörün aksine oldukça kibar, mütevazı ve güler yüzlü olan Ippo, kısa süre içerisinde boks dünyasının basamaklarını tırmanmaya başlar. Yaptığı her maçtan kendine çok ciddi dersler çıkarır, tarihteki ünlü boksörlerin tekniklerini öğrenmeye çalışır ve sonunda Japonya Gençler Şampiyonu olmayı başarır. Hem arından da A Sınıfı boksörlerin yer aldığı turnuvası da kazanarak Japonya şampiyonu Elji

Date ile unvan maçına çıkmaya hak kazanır.

Elji Date gerçekten de kemerinin hakkını veren bir şampiyondur. Karşılaşmalarından birkaç gün önce Ippo'ya "Beni yenemeyeceksin, çünkü senden şampiyonun yumruğu yok." der... ve de haklı çıkar. Ippo unvan maçında oldukça iyi bir iş çıkarıp Date'ye soğuk terler döktürse de bir anda hiç beklemediği bir yumrukla nakavt olur. Hani Date'nin bahsettiği şu "şampiyonun Yumruğu" ile. Fakat Ippo bu mağlubiyetten de hiçbir antrenmandan çıkartmayacağı kadar iyi dersler çıkarır.

Bu maçtan bir süre sonra Elji Date, Japon boks arenasından çekilir ve Ippo'nun ondan boşta kalan şampiyonluk kemerini kazanması uzun sürmez. O artık Japonya'nın şampiyonudur ve artık onu örnek alan kendi öğrencisi bile vardır. Lakin Naomichi Yamada isimli bu genç ile olan birliktelikleri kısa süre sonra sona erer, çünkü Yamada'nın kendisinden başka kimsesi olmayan annesi için başka bir şehre taşınması gerekir.

Ippo bu esnada kemerini korumaya devam eder. Şampiyon unvanı adı altında çıkacağı dördüncü maçtaki rakibinin resmini görünce şok olur. Çünkü adı Hammer Nao olan bu kişi eski öğrencisi Naomichi Yamada'dan başkası değildir. Yamada gittiği şehirde kendine yeni bir isim taktıktan sonra oldukça gelişmiş ve unvan maçına çıkmaya hak kazanmıştır. Ippo istemeyerek de olsa eski öğrencisiyle dövüşmek zorundadır.

Ippo ve "Hammer Nao" arasındaki maç oldukça dramatik geçer. Ippo attığı her yumruğu kendi suratına atılmış gibi hissetse de Yamada'ya karşı bariz üstünlük kurar ve onu kısa sürede yener. Fakat hiç de mutlu değildir.

"Bugün kaybettim ama bu yüzden bir sonraki maç çok daha güçlü çıkacak" der Yamada'nın üzüntü ve hayal kırıklığı içinde ringden uzaklaşmasını izlerken. Tıpkı kendisinin de eski şampiyon Date'ye kaybettiği maç gibi...

■ MEKE S.

MELODY

ÇİZGİ FİLM // KİTAP // DİZİ // MÜZİK

EEK! ÇIYAK KEDİ

Ne yani siz şimdiki ciddi ciddi Eek! hatırlamıyor musunuz? Yoksa siz sabahın köründe surf şu çizgi filmi izlemek için HBB'nin başına geçenlerden değilsiniz? Hani mor, tombik, sevimli mi sevimli bir kedi vardı. Sonra bunun kendisinden çok daha tombik sevgiliş vardı Annabelle diye. En yakın arkadaş Şarkıç hattı, köpekbalığı ileli bir köpek hatta. Ya geyik Elmo? O da mı çağışını yapmadı? Tüm şir çizgi filmi tarihlerin en komik çizgi filmlerinden birini kaçırmışsınız ki o zaman.

Bir ara Fox Kids'te de yayınlanan Eek! Çıyak Kedi'nin neredeyse her bölümünde popüler kültüre yapılan atıflar görmek mümkündür. Meçela bir bölümde çalkalanmamış ve karıştırılmamış bir tabak krema ile James Bond'a selam çakariken, diğer bir bölümde kayıp yıldız Melvis'in yerine geçerek rock'n'roll efsanesine selam du-

ru. Durun bir de bölüm isimlerinden örnek vereyim de hıyc meraklanın: Eekpocalypse Now, EekMan, Star TrEek, A Sharkwork Orange, The Eek Files, Natural Bored Kittens... Nasıl ama? Bu bölümlerin bazılarında ilgili film veya dizilerden gerçek yıldızlar da konuk oyuncu olarak katılıyordu. Örneğin bir bölümde Diapa Scully rolünde Gillian Anderson vardı. Bir diğerinde David Duchovny. Aynı The Simpsons'ta olduğu gibi Eek'te de William Shatner ve Tim Curry gibi isimleri görmek mümkündür.

Bugün yayınlanışa yine aynı derecede keyifle izledim ama tıfukta öyle bir ihtimal görürüm-yor maalesef. Hani öyle de öyle bir şey gerçekleşirse sizin de aklınızın bir köşesinde olsun, "ben bu ismi duymuştum sanki, dur bir göz atayım" deyiverin ve görün bakalım bu abstrit kedi bir daha aklınızdan çıkıyor mu? ■ ESEB



DIABLO #1 BARTUC'UN MİRASI

Diablo ilfin kalplerdeki tahtı cehennem alevleriyle aialanmaya devam ediyorken, o zamanlar fantastik kitaplar basan Artemis Yayınları bizi Diablo'nun kitaplarıyla da tanıştırmıştı. Ever, Artemis şimdiki erotikalar basar oldu, ama o zamanlar Warcraft ve Diablo kitaplarını bizlerle buluşturmıştı.

Bu kitap, hem benim fantastik edebiyata girişimin ilk adımı, hem de çevremde bu türde uzak çok kişinin ilgisini cezbetmeye yardımcı olan eseri. Çünkü Diablo'nun bu ilk kitabında, tüm kitap boyunca Diablo'nun görünmesini umutsuzca bekledik. Görünmedi. Ta ki en sona kadar. Sonrasında bir sen-

boyunca insanlara anlatacağım bir hikâyeye, onların tarzıyaya çekeceğim bir tuzağa dönüştü.

Bartuc, öldürdüğü her düşmanın ardından kara büyüyle bezeli zırlını kuşanıp onların kanlarıyla yılanan deşetengiz bir komutandır. Ancak ölümü, Vizjerei büyüüsü olan kardeşi Horaz'nın elinden olur. Hikâyemize paralı asker Norrec'in bu kabus zırlı buluşunu ve kendi isteği dışında yürüyen bir kabus dönüşmesini konu alıyor. Sonra mı? Zırlın beden kısmı onda olsa da, diğer parçaları başka birinde. Üstelik o, bu zırlın yönetimi altında olmaktan çok hoşnut.

Bartuc'un mirasçısı, karanlık bir hayalin köleleri. Soluksuz okunan, buram buram Diablo'nun gotik, karanlık atmosferini taşıyan bu kitapta, en sonunda Diablo'nun çakan bir şimşek gibi görünüşüyle aklardan silinmeyen sahnesi sayesinde gerçek bir efsane olmuştur. ■ HAZAL





AJDA PEKKAN

SÜPER STAR 2

Hiç umurumda olan biri değildi Ajda Pekkan. Öyle eskiden kalma, düz pop yapan bir popçuydu işte. Hiç de sevmem düz popu. Ama o işler öyle olmuyormuş, önyargılı davranmamak lazımmış. Bir arkadaşımın tavsiyesiyle eski albümlerine biraz da istekle bir şekilde göz attım. Ajda Pekkan'ın başına Ajda Pekkan olmaması meğersem.

Şu ismi gereksiz derincece İddialı Süper Star 2 albümü mesele harikadır. Ne Ajda'nın daha yeni albüm çıkarmaya başladığı, sesinin aşırı genç olduğu ilk dönemleri; ne de müziğini elektroniğe boğduğu, adamı döven "Cool Kadın" dönemleri. Tam arasında, nağmeli doğu ezgilerinden arınmış, adeta o'd larıda, 70'lerde ABD'de bir gazinoya oturmuşsunuz da sahnedeki sarışın güzel bayanın içini okşayan sesini dinliyorsunuz gibi.

Ajda'nın en bilinen şarkısı, I Will Survive cover'ı Bambaşka Bir'in yukarıda bahsettiğim gibi ayanca vokallii, elektronik altyapıyla bozulmadan önceki sesi güzel haliyle takti enerji vererek açıyor albümü. Ama en önlü şarkı bu olsa ve ben de çok sevsem de Bambaşka Bir'in, üç başka şarkıya yönlendirmek isterim işi aslı: "Dile Kolay", "Ya Sonra" ve de "Haykıracak Nefesim". Böyle hafif hafif insanın içine işliyorlar, başka, daha romantik bir çağda hissettiriyorlar. Anında insanın modunu değiştiriyorlar. Dile Kolay'ı şangalyede, sağa sola sallamadan dinlemek pek mümkün değil mesela. Veya Ya Sonra'da Ajda "Kal" diye bağırduğunda sizin de bağırmanız gelir. Haykıracak Nefesim'de bu kez sandalye de sağa sola değil ileri geri sallanırız. Neden öyle oluyor ben de bilmiyorum vallahi.

Bu arada albümü dinleyecekseñiz Hepsi Boy denen şarkıyı atıp da dinliyin. Ajda'nın her albümünde böyle 1-2 ki şarkı oluyor entpres on bir sekilde. E dedi aşkımsın Bir Köpüde Yalnız şarkısını da alın, o da bayağı güzel.

Ya bir de Yeniden Başlısın'ın albüm için süper bir bitiş şarkısı olduğunu söylemeden geçeneceğim. ■ (MTR)



BİZİMKİLER

"Televizyon dizisi Bizimkiler" deyince hatırlanacak ne çok şey var değil mi... Yazıya başlarken ilk aklıma gelen, her bölümün başında çalan, elektronik klavye ağırlıklı giriş müziği ne hoştur örneğin. "Bölüm" demişken, üç yıl kanalda, tam 465 bölüm, 13 yıl boyunca yayımlanmış, sırf bu kalıcılık başarısı bile diziyse "efsane" sıfatını yakıştırmak için yeterli bir nedendir belki de. İlk birkaç sezon TRT 1'de, cumartesi akşamları ekranlarımızı misafir olurdur Şükrü bey, ailesi, komşuları ve iş arkadaşları.

Öykü Umur Bugay imzalıdır. Kendisinin 1976'da yazdığı Kapıcılar Krali film senaryosundaki apartmanda yaşayan karakterlerin geliştirilmesiyle ortaya çıkmıştır yıllarca beğenerek izlediğimiz Bizimkiler. Her biri inandırıcı, izleyiciye doğal görünen oyuncular, akılda kalıcı yumuşak müzikler (Arif Erkin), çoğu bölümde birbirinin aynı kalsa da gülümsetmeyi başaran replikler. "Bu çocuk hiç ders çalışmıyor Şükrüüm", "Geldi gene haydut", "Sevim koş, katil geldi", "Vay sayın abim sen de mi buradasın",

"Nayn Davut, yok dumkok", "Abbas, bak bakalım içerde ne konuşuyorlar", "Ne kelime modürüm afedersin", "Şevket, Şükrü, sizi eşek sıpalan", "Kedi babasınız efendim" gibi cümleleri onlarca kez dinlemiştir izledigim en az birkaç yüz bölüm boyunca.

Çekirdek aile, akraba ilişkileri, eski ve güzel İstanbul'unuzun samimi komşulukları gibi günlük koşuşturmacaların tozu dumani a rında unuttuğumuz konuları, sevimli bir dille anlatmıştır Bizimkiler. Kapıcı Cafer'in papağanı Maşuk, "dumkok" Halis'in köpeği Abadi, Ayla hanımın kedisi Tontoş, doktor hanımın beslediği sokak kedisiyle hayvan sevgisi de aşılmazı seyircilere. Uzun bir dönem hafta sonu keyfi yaratan, sözlük anlamıyla "ailece izledigimiz", eğlenceli diziydi sözün kısası. Oyuncu kadrosu ve teknik ekipten hayatını kaybetmiş güzel insanları anarak kapatalım Bizimkiler'in nostaljik penceresini. Duyduğum şimdi, internette rastgele bir bölümünü açıp izlediğim, ni nisini nini mi... ■ (NOTAN)

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Uluörk, serpil@oyungozer.com.tr

Gökbu Evleri Bldmür Cad. No:13-B15A
Anadoluhisari / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Atay Uluörk, atay@oyungozer.com.tr

Yayın Koordinatörlüğü
Tuğba Ökür, tuğba@oyungozer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungozer.com.tr

Editörler
Eren Özyürekli, eren@oyungozer.com.tr
Tarkan Kaplan, tarkan@oyungozer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gürtem Sedef, guztem@oyungozer.com.tr

Serbest Yazarlar

Ali Serpil, ali@oyungozer.com.tr
Ayres Ayhan, ayres@oyungozer.com.tr
Beyhan Özkan, beyhan@oyungozer.com.tr
Burak Ören, burak@oyungozer.com.tr
Can Arıkan, can@oyungozer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungozer.com.tr
Emre Sumer, sumer@oyungozer.com.tr
Emre Karaoğlu, emre@oyungozer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungozer.com.tr
Eren Bögen, eren@oyungozer.com.tr
Esmer Güven, esmer@oyungozer.com.tr
Furkan Karaoğlu, furkan@oyungozer.com.tr
Gökten Kuchuyev, gokten@oyungozer.com.tr
Hızal Çamur, hazal@oyungozer.com.tr
Hızal Can Akman, hazal@oyungozer.com.tr
H. Hakan Tatarlı, hakan@oyungozer.com.tr
Hüseyin Akatlı, huseyin@oyungozer.com.tr
Hüseyin Tan, huseyin@oyungozer.com.tr
Ömer Kaya, omer@oyungozer.com.tr
Sahil Erkan Sahancı, sahil@oyungozer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungozer.com.tr

Katıdla Buluşmalar
Deniz Karca, Yasin Rıfat

Web Geliştirme

Özcan Özkan, ozcan@setimedia.com
Ömer Özdoğan, omer@setimedia.com

Beklenen İletişim

Tel: 0216 465 98 50

İlustrasyonlar

Yusuf Ustaoglu, www.merilkan.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Atay Uluörk

Yönetim Yeri:

Gökbu Evleri Bldmür Cad. No:13-B15A
Anadoluhisari / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Baskı Yeri:

Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akmer Mah. Hasan Bursalı Cad. No: 4 SAKÇATEPE / İST
YOL: BOĞAZİÇİ KÜYÜMLERİ Y. NO 871 045 8722

Baskı Tarihi: 28 Şubat 2017

Düğüme: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Toplum, siyasi, yekil

Oyungözer, SETİ Yayın ve Yayıncılık tarafından yayınlanmaktadır ve bu yayının kısıtlanmış olduğunu belirtmektedir. Bu dergideki yazılar ve görsel materyaller SETİ Yayın ve Yayıncılık'tan yazılı izin alınmadan kaynak gösterilerek bile kullanılamaz.



Küçük bir rica...

Oyungözer'te tizni bilirdi miyosanız çöpe atmayın. Eğer sözden sonra okumak için verileceğiniz kütçe yoksa, tekerar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüştürme kutusuna bırakın.

YENİ EVİMİZ BURASI MI? MASS EFFECT ANDROMEDA İTERGALAKTİK MACERAMIZIN ÖZETİ NİSAN'DA BU SAYFALARDA





GENİŞLEME PAKETİ

WORLD WARCRAFT LEGION™



12
www.pEGI.info

BIZZARD
ENTERTAINMENT



aralgame